3D *akční* hry

Na čem *hrát* hry?

EXCALIBUR

Vzkříšení

Excalibur po sedmi letech *mění svoji koncepci!*

+ CD-ROM

100 stran

cena **120** Kč
červenec '98
číslo 68

Vyhrajte

hry **Genocide** (PC) & **Genetic Species** (Amiga)!

Ohromí ČEŠI svět?

Rozhovor s Insanity o české doomovce Enforce

plakáty:
Genocide,
Genetic Species

AMIGA:
Bude letos nový model? *Reportáž z World of Amiga 1998*

Excalibur CD-ROM číslo 68

200 *plných verzí* her

pro emulátory **na PC, Amigu a Macintosh**

Např.: Arkanoid 2, Crazy Cars, Elite, Gunrunner, Lemmings, Myth, Saboteur 2, Shadow of the Beast, Silk Worm, Sentinel, Titanic, Xevious, Zombi...
a navíc emulátory ***Apple II, Atari XL/XE, Commodore 64, Game Boy, NES, Playstation, PMD, Sega Megadrive, Sharp, Sinclair...***

3D akční hry *pro PC*

Beast Wars, Doom, Heretic, Hexen, Quake, Redneck Rampage, Tomb Raider 2, Wolfenstein 3D...

+ aktuální dema

***AMIGA* - plné verze her:**
Battle Duel 1.7.85, WingNuts

Snadné ovládání tohoto CD-ROM pomocí programu Merlin.

Minimum: ● PC 486, Windows 95 ● Amiga, HDD ● Macintosh

9 771210 112005 6.8

Totální novinka Excaliburu:

Průvodce po hrách!

Dungeon Keeper
Queen: The eYe
Panzer Commander
Fillets
Emergency
Lands of Lore 2
Sim Safari
...a mnoho dalších

předplať si nový EXCALIBUR hned teď, ušetříš čas i peníze

Prodejní cena Excaliburu + CD na stánku od čísla 68: 120 - 150 Kč

Právě nyní zaplatíš při ročním předplatném jen 80 Kč za číslo!

12 čísel jen *960 Kč*

6 čísel jen *600 Kč*

*Chceš-li **doporučeně:** 12 čísel 1200 Kč, 6 čísel 720 Kč.*

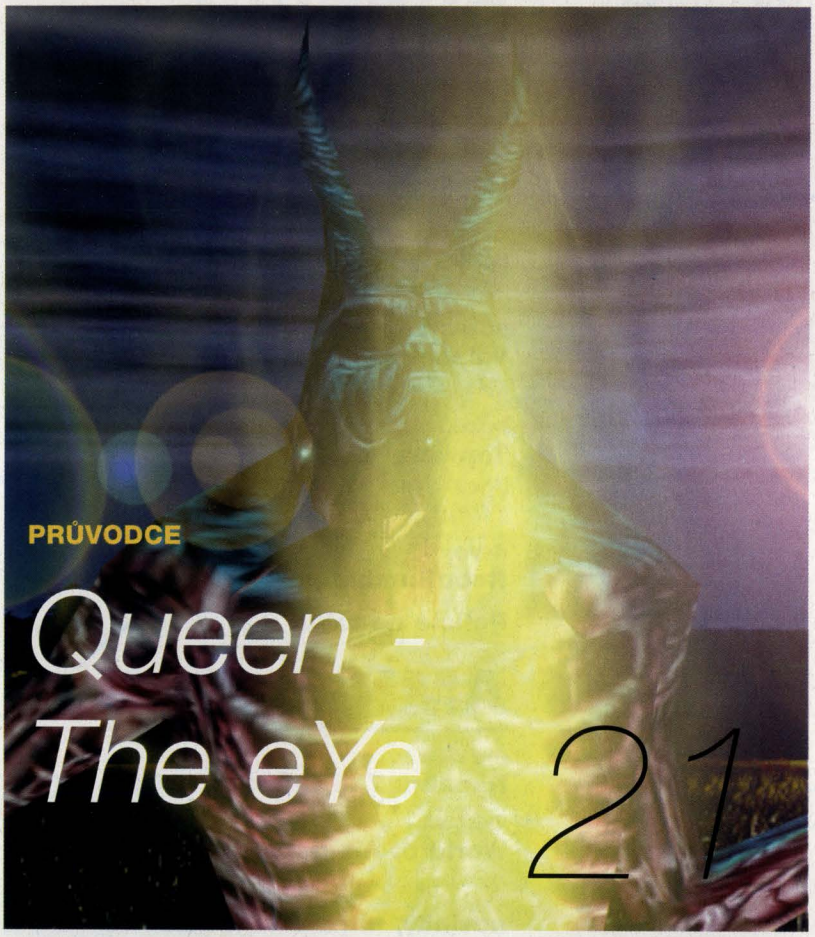
Platbu rychle proveď **složenkou typu C** (k dostání na poště).
Adresát: **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.**

Nenech si ujít Excalibur 69!

...a ani ty následující.

dotazy: *tel.* ***02 / 66 71 23 15 - 6***

EXCALIBUR



HRY

PRŮVODCE ▼

Black Dahlia 15
Tajemný detektivní případ si žádá o vaši pozornost. Jak vše dotáhnout do konce? První část.

Dungeon Keeper 30
Vybudovat nejzákeřnější a nejnebezpečnější dungeon není žádná legrace. Dobré tipy, záludné triky a rady.

Fillets 28
Není nad filé s hranolkami. Přijměte naše pozvání na malou procházku po rybím trhu.

Game, Net & Match 40
Nejen tenisem živ je člověk. Hraním tenisu v této hře byste se asi opravdu neuživili.

Golden Goal 41
Vstřelit gól v tomto fotbalu je opravdové umění. Zkuste to a uvidíte.

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny 8
První část průvodce po fantasy světě.

Lost in Time 48
Chcete hrát hru, která má skvělou myšlenku a hratelnost? A která nemá žádnou grafiku?

NHL 98 Powerplay 42
Další hokej, jenž sáhl pro inspiraci do NHL. Tentokrát to nedopadlo příliš dobře.

Panzer Commander 36
2. světová válka nebyla žádný med. Řešení bojové situace z pozice tankistů nabízí hra od SSI a náš průvodce.

Queen: The eYe 21
Milovníci hudby a skupiny Queen, pozor! Prokletý eYe se chystá navěky zotročit celý vesmír. Náš průvodce ve své první části radí, jak mu v tom zabránit.

Realms of Haunting 33
Dokončení dobrodružství započatého v Excaliburu 62.

Redneck Rampage: Suckin' Grits... 43
Nějaké ty mise do ujeté 3D akční hry. Co od nich asi máme čekat?

SimSafari 12
Život v buši není žádná legrace. Přilepšit své kapse i na náladě si můžete vybudováním funkčního safari.

novinky 44
Zdrcující a nekompromisně servírovaný přehled novinek na herním trhu tak, jak byly představeny na výstavě E3.

ZAMĚŘENO NA...

3D akční hry 54
Jaká byla historie tolik oblíbeného žánru hráčů celého světa? A jaká teprve bude jeho budoucnost? A co na to mravokárci?

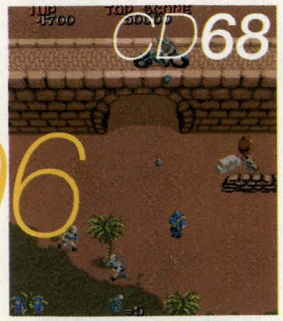
Ze záhrobí 62
Připomínka starých dobrých časů herního pravěku číhá v této nové rubrice. Nějaké návody pro hry na našem CD.

ZAMĚŘENO NA...

Herní stroje

72

PC / AMIGA / MAC



96

M.A.M.E.

EXCALIBUR CD68

PC: Aktuální dema: Alpha Natix, Ares Rising, Beast Wars, Black Dahlia, CyberStorm 2, Emergency, Esoteria: The Prequel, F-15, High Heat 1999, Hostile Waters, Leisure Suit Larry's Casino, Max2 beta, Police Quest SWAT 2, Pwar, Signus – The Artefact Wars, Super Match Soccer. 3D akční hry: Doom, Heretic, Hexen, Quake, Redneck Rampage, Tomb Raider, Wolfenstein 3D. **Emulátory pro PC:** Apple II – DOS, Atari XL/XE – 130, Atari XL-XE – 130 demo, Atari XL-XE – 800 DOS, Atari XL-XE – 800 WIN, Commodore 64 - WIN, Game Boy, Mame 32b, Mame 33b1b, NES, Pmame 33, PMD 65, Sega MaS, SegaMegadrive, SNES, WspecEm V1.31, Z80, ZX32. **Seznam her určených pro emulátory ZX Spectra:** 1942 – střílečka, Action Force – střílečka, Action Force 2 – střílečka, Airwolf – střílečka, Airwolf 2 – střílečka, Anarchy – logická, Arkanoid 2: Revenge of Doh – arkanoid, Barbarian 2 – bojová, Battlezone – akční, Bombjack 2 – arcade, Castle Master 2: The Crypt – 3D akční adventure, Cliff Hanger – akční logická, Crazy Cars – závody-auta, Crazy Cars 2 – závody-auta, Deathchase – akční, Defender of the Crown – strategie, Descent – střílečka, Doom (demo) – 3D akční, Duet – akční, Dynamite Dan – arcade, E-motion – logická, Into the Eagle's Nest... - akční, Elite – simulátor + strategie, Enduro Racer – závody-motorky, Enigma Force – adventure, Exalibur – textová adventure, Exolon – akční, F-19 – simulátor, Feud – akční adventure, Firebirds – střílečka, Flyingshark – střílečka, Freddy Hardest – akční, Freddy Hardest 2 – akční, Freddy in South Manhattan – akční, Full Throttle – závody-motorky, Full Throttle 2 – závody-motorky, Ghost'n'Goblins – akční, Gladiator – bojová, Great Escape – adventure, Gunrunner – akční, Hardball – sport-baseball, Harrier Attack – střílečka, Higway Encounter – akční logická, The Rocky Horror Show – akční adventure, Chessmaster 2000 – šachy, Ikari Warriors – akční, International Karate plus – bojová, I of the Mask – 3D akční, International Rugby – sport-rugby, Space Invaders 3 – střílečka, Jailbreak – akční, Jetpac – akční, Kick Off – sport-fotbal, Kosmic Kanga – střílečka, Lemmings – logická, Locomotion – logická, Lotus Esprit Turbo Challenge – závody-auta, Marauder – akční, Mined Out – logická, Moon Alert – střílečka, Myth – akční adventure, Ninja Commando – akční, Orc Attack – akční, Pacmania – akční logická, Ping Pong – sport-stolní tenis, Raid Over Moscow – střílečka, Rex – akční, Roland Ratrace – akční adventure, Regue Trooper – akční, Running Man – akční, Saboteur 2 – akční, Samantha Fox: Strip Poker – karty, Sentinel – logická, Sex Tetris – logická, Mig-29 Fighter – akční, Shadow of the Beast – akční, Silk Worm – střílečka, Strip Poker 2 – karty, Stainless Steel – akční, Street Soccer – sport-fotbal, Tanx – střílečka, Tetris - logická, Tetris 2 – logická, Titanic – akční, Tomahawk – simulátor, Top Gun – akční, Total Eclipse – 3D adventure, Total Eclipse 2 – 3D adventure, Underwurlde – arcade, Video Pool – kulečník, World Soccer League – strategie-fotbal, Xenon – střílečka, Xevious – střílečka, Yie Ar Kung-fu – bojová, Yie Ar Kung-fu 2 – bojová, Zig Zag – 3D akční, Zodiac Strip – logická, Zombie – adventure, Zorro – adventure, Zzoom - akční.

PC, AMIGA, MAC: MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR GAMES: Alpine Ski, Armored Car, Black Dragon, Black Tiger, Block Out, Bomb Jack, Bubble Bobble, Car Action, Choplifter, Commando, Cops'n'Robbers, Crush Roller, D-Day, Defender, Demolition Derby, Donkey Kong Junior, Dragonninja, Elevator Action, Far West, Final Fight, Fire Trap, Frogger, Galaga, Galaxian, Galaxy Wars, Green Beret, Indiana Jones and the Temple of Doom, Joust, Jr. Pac Man, Jumping Jack, Kangaroo, Kick Rider, Kung Fu Master, Legendary Wings, Liberator, Loco-Motion, Lode Runner, Mario Bros, Mega Force, Mega Twins, MegaTack, Midnight Resistance, Miss Pac Plus, Moon Patrol, Mouse Trap, New Rally X, Night Driver, Pac Man, Pinball Action, Pitfall 2, Pulsar, Rainbow Islands, Rampage, Red Baron, Return of Jedi, Road Blasters, Road Fighter, Road Runner, Rygar, Scramble, Sea Wolf 2, Sega Space Attack, Shadow Warriors, Shao-Lin's Road, Sidearms, SilkWorm, Solar Fox, Space Attack 2, Space Invaders Part 2, Space Odyssey, Space Panic, Spy Hunter, Star Force, Star Wars, Stargate, Strider, Super Basketball, Super Cobra, Super Xevious, Super Zaxxon, Tapper, Tazz-Mania, Tempest, Tetris, The New Zealand Story, Toki, Vanguard, World Cup 90, Xevious, Yie Ar Kung Fu.

AMIGA: Dema her: Enforce - viz rozhovor v tomto čísle, Lambda - hvězdný simulátor, MYST - oficiální demo překrásné adventury od ClickBOOMu, Resident Evil - velmi ranná Amiga verze, Trapped 3 - RPG. **Plné verze:** Battle Duel, Wingnuts. **Hudební software:** DigiBooster PRO 2.18, EaglePlayer 2.01, SinED, THX Sound System 2.3. **Komerční software - dema:** Digital Universe, Ibrowse 1.12, MakeCD 3.1b, TurboCalc 5. **Utility:** HotBar II, ScalOS, Sgrab, Virus Checker 1.5, XPK 4.32 and many many more... **CZ Made opět na scéně!**

IMPRESSUM: EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Vydavatel:** Martin Ludvík (-ml-). **Šéfredaktor:** Pavel Ždárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Mirek Čampulka. Redakce: Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová, Vladimír Kopáček (Mystic JOE), Jan Beránek, Pavel Hacker (Rattle), Michal Stavres (msta), Miroslav Stodůlka (NINJA), Lubomír Bláha, Jan Kálal (SuperJohn), Ondřej Jirsák, Petr Král. **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Šéfredaktor AMIGA MAX:** Josef Komárek (Joe). **Redakce AMIGA MAX:** Miroslav Martinka (Mirek), Martin Tuček (Martin), Jan Pečenka (Johnie), Michal Koudelka (Terminator 2). **AMIGA MAX Internet:** http://www.adt.cz/~amiga. **AMIGA MAX e-mail:** josef.k@usa.net. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno ŘPP Praha č.j. 72/96 ze dne 22. 2.1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1998.**

POČÍTAČE

ZAMĚŘENO NA...
Herní stroje 72
Na čem hrát hry? Jaký herní stroj je nejlepší? Jak vše začalo a kdy tomu bude konec? Kdy přišly Windows a co způsobily? Nemusíte hádat. Stačí číst.

Emulátory 80
Co jsou emulátory a k čemu slouží? Náš článek je také příjemnou vzpomínkou na počátky herního průmyslu.

RUBRIKY

K VĚCI
Fotbalový turnaj 6
Tak vypadal náš výkon? Jen se na to podívejte!

tabulky a škatulky 7
Pro usnadnění orientace v tabulkách u recenzí.

plakáty 49
Genetic Species (Amiga), Genocide (PC)

ROZHOVOR
Valacirca 68
Otázky pro programátory české sci-fi strategie Signus.

ROZHOVOR
Topware 69
Německá firma Topware nás v květnu pozvala na party do Mnichova. Tam vznikl tento herní rozhovor.

REPORTÁŽ
RoboRumble party 71

Policie na tahu 85

AMIGA MAX

PREVIEW
Napalm: The Crimson Crisis 86

VÝSTAVA
World of Amiga '98 87
Nové hry, nový systém, nová Amiga...

novinky, hitparáda, pošta 88

PREVIEW
Olofight 90

PREVIEW
Genetic Species 91

RECENZE
Quake 92
Quake na Amigu již je konečně zde. Ale...

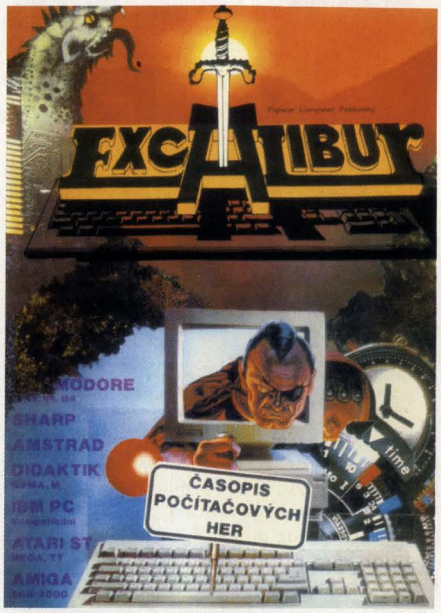
ROZHOVOR
Insanity: Enforce 94
Palebná síla zdrcujících otázek. Překvapení v Enforce?

M.A.M.E. 0.27.7 96 CD68
Nádherná atmosférická vůně starých dobrých časů vás ovane v článku o emulátoru starých automatovek.

EXCALIBUR

REDAKČNÍ CITÁT MĚSÍCE: **Mirek:** *„Bude dnes svítit sluníčko, nebo ne?“* **Martin:** *„Jo, tak to se zeptej zítra!“*

legenda se vrací



VÁŽENÍ ČTENÁŘI! *Konečně je to tady. Je naprosto bez debaty, že slovo „konečně“ v první větě je skutečně na místě. Excalibur získal novou koncepci, která je veskrze originální, takže se za naše Vzkříšené děťátko nemusíme stydět. Legionáři odvedli většinou dobrou práci, a můžete mi věřit, když řeknu, že příprava tohoto čísla nebyla pro nikoho žádná legrace a spíše než procházce růžovým sadem se podobala cestám do prvních sfér utrpení. Ale nebudu vás tady rozptylovat takovými maličkostmi, jako je naše vysílení a únava. Sami dobře víte, že jsme přišli z jiných dimenzí a normálně bychom byli neznavitelní, ale vzali jsme na sebe lidskou podobu. Je to dost neefektní ohoz, vezmu-li v potaz takové maličkosti, jako že vás většinou zabije pád z velké výšky, nedostatek kyslíku, zástava srdce, narušení mozkovny atd. Ale o tom jsem nechtěl mluvit.*

Řeč bude o Vzkříšení, na které jste museli čekat velice dlouho. Je tady se vším všudy, co k němu patří, včetně šampaňského. Excalibur se za léta své existence měnil, ale vždy to byly drobné změny, proti té, kterou prošel nyní. Jak vidíte, náš obsah se změnil zcela a naprosto se odlišuje od ostatních časopisů o počítačových hrách, které jsou k dostání na našem trhu. Excalibur je opět jedinečný a originální, a já věřím, že se také dá číst a že se v něm dá najít to, co právě hledáte. Ať již tomu tak je či není, rozhodně nám zašlete své názory, které nám pomohou vyladit frekvenci, na níž bychom s Vámi měli komunikovat. Zároveň vyzývám ty z vás, kteří by se chtěli stát členy Legie, aby nám zaslali na ukázku nějaké návody, zpracované podobně, jako je tomu v Excaliburu. Pokud navíc budou tyto návody aktuální, může se stát, že je rovnou zařadíme do některého z dalších čísel.

Aby Vzkříšení bylo kompletní, je třeba ho řádně oslavit. Pro vás Věrné, kteří se s námi chtějí pozdravit a být při tom, až budeme křtít a oficiálně zahajovat Čas Vzkříšení, jsme připravili Večírek Excalibur – Vzkříšení, který se koná 24. 7. 1998 v P-klubu v Trojické ulici v Praze 2 (bližší informace na str. 66). Všechny vás srdečně zveme.

Je na řadě zmínit se o dvou významných akcích, kterých se náš časopis zúčastnil. První z nich je volba MISS Neslyšících 1998, do které jsme jako ceny věnovali předplatné Excaliburu. Abych vám řekl pravdu, akce měla celkem hrůznou organizaci, ale půvabná děvčata, která vyhrála, dosáhla tohoto úspěchu zaslouženě a nám je ctí, že jim aspoň touto cestou můžeme pogratulovat a věříme, že i jim se bude Excalibur líbit. Rozhodně nás jedině potěší, pokud se dozvíme názory alespoň jedné z nich.

Druhou akcí byl fotbalový turnaj, na kterém jsme změřili síly s týmy firem JRC a MECe, a časopisů Score a Level. Jak vše dopadlo si můžete přečíst v rubrice K Věci.

Co se týče budoucnosti Excaliburu, záleží hodně na vás. Přiznáváme otevřeně, že nejbližší budoucnost Excaliburu je otázkou vašich investic do čísla tohoto. Kupujte nás, řekněte všem, ať nás kupují, předplaťte si nás (podplaťte nás), objednávejte starší čísla a CD (využijte speciální prázdninové nabídky!). My udělali první krok. Teď je to na vás! My věříme, že zcela nová (po sedmi letech úplně jiná!) koncepce Excaliburu si získá své příznivce. Chceme být aktuální a pravidelní, ale bez vás (upřímně – bez vašich peněz) to ale nepůjde. Investujte do nás a my se vám to pokusíme tisíckrát vynahradit.

Podpořte Excalibur!

Vážení přátelé počítačových her!

Líbí se Vám nový Excalibur?

Chcete, aby byl ještě lepší,

rozsáhlejší a aktuálnější?

Tak Excalibur podpořte!

Předplaťte Excalibur,

kupujte Excalibur,

doporučujte Excalibur.

Také doufáme, že kromě časopisu vás potěší i CD, které tentokrát obsahuje 200 plných verzí her (no, klidně si to přepočítejte). Většina jich stojí za to a máte jich takovou zásobu, že s tímto jediným CD máte na dlouhou dobu vystaráno. Vždyť kdo by si nechtěl připomenout staré dobré časy. Nezapomněli jsme ani na aktuální dema, a zaměřili jsme se na 3D akční hry, jejichž ukázky jsou na CD k dispozici.

Myslím, že již není, co dodat. Pište nám a hlavně nás kupujte a předplácejte, je to strašlivě důležité. Také za námi přijďte do P-klubu, rádi vás tam uvidíme. Budete mít šanci vyhrát hry a další pozornosti (na PC i Amigu).

To by bylo pro tentokrát vše. Je léto a to znamená čas volna a zábavy, ke kterému jistě patří i počítačové hry. Věříme, že vám nový Excalibur s jejich zdoláváním pomůže. A pokud půjde vše, tak jak má, na konci srpna se na stáncích objeví další číslo. Nezapomeňte se tedy po návratu z prázdnin zeptat po Excaliburu.

Takže do tanku v tank! (To je povel! - pozn. ml)

Hezké prázdniny a na brzkou shledanou se těší váš Přítel, nyní již

Lord Commander Militant

Pavel Žďárek, šéfredaktor ■

WORLD CUP 98

Fotbalový turnaj

V sobotu – 13. 6. 1998 – proběhl ve sportovní hale Sokola Královské Vinohrady fotbalový turnaj, který pořádala firma JRC a kterého se měly zúčastnit firmy, které mají na našem trhu co do činění s počítači. V původním rozpisu mužstev byste nalezli, kromě skutečně zúčastněných, ještě firmu Proca a Sony Czech, ale obě nakonec odpadly a místo nich jsme přibyli my.

Podle herního klíče hrál každý s každým. Organizace byla dobře zajištěna a atmosféra byla po celý turnaj dobrá. Tři zápasy proběhly za profesionálního fandění roztleskávaček ze skupiny Cheleeters a všechna mužstva předvedla slušný fotbalový výkon.

Náš tým se dostavil na místo v počtu šesti hráčů a tudíž jsme neměli možnost střídat. To se ukázalo jako celkem podstatný problém, protože v posledním zápase proti Meci jsme toho měli skutečně dost. Takové Score mohlo být docela v pohodě.

Vás diváků nedorazilo tak veliké množství, jak jistě organizátoři očekávali, a dle mého názoru to byla jedině vaše škoda, jelikož se bylo na co dívat. Navíc tu byla možnost vyhrát nějakou tu počítačovou hru.

Jak veškeré zápasy dopadly můžete vidět níže. Bylo to snad poprvé, co se redakce všech tří konkurenčních časopisů setkaly a svedly mezi sebou boj. Takže takhle se psala historie… **-pž-**

SESTAVY:

EXCALIBUR: Pavel Žďárek (kapitán), Filip Coufal (brankář), Pavel Hacker, Josef Komárek, Miroslav Brtník, Petr Šteker

SCORE: Jan Modrák, Bob Koutský, Václav Provazník, Tomáš Varoščák, Petr Dolník, Lukáš Erben, Jan Chlebek, Karel Papík, Jindřich Rohlík, Petr Brok, Petr Slováček, Petr Chlumský

LEVEL: Jan Herodes, Tomáš Smolík, Ondřej Průša, Petr Bulíř, Radek Friedrich, Jakub Tureček, Tomáš Zvelebil, Karel Drda, Pavel Zvěřina

JRC: Ing. Slavomír Pavlíček, Petr Šeba, Pavel Mázl, Fanda Skořepa, Marek Španěl, David Preiss, Jirka Richter, Martin Horňák

MEC: Ota Vrťátko, Jaroslav Zapletal, Jindra Nečas, Petr Košek, Martin Dostál, Jiří Vítovec, Jiří Jelínek

VÍTĚZNÝ TÝM LEVELU

VÝSLEDKY:

SCORE – MEC 1:2
LEVEL – JRC 2:0
SCORE – EXCALIBUR 1:1

První zápas, ve kterém se náš výběr předvedl. První poločas patřil jasně Score, což také potvrdili vstřelenou brankou. Jen díky výkonu našeho brankáře to byla branka jediná. Po změně stran nastal obrat a náš nápor, jenž přinesl vyrovnání a další velké šance. Náš brankář měl v druhé půli daleko méně práce. Bohužel se však nepodařilo strhnout vítězství na naši stranu, ale vzhledem k prvnímu poločasu je remíza zasloužená.

Poločas: 1:0. Góly za Excalibur: P. Žďárek.

LEVEL – MEC 3:2
JRC – EXCALIBUR 0:4

Soupeře jsme od počátku přehrávali, ale nějakou dobu trvalo, než se jednu z mnoha šancí podařilo přeměnit v střelenou branku. Díky zónové obraně téměř v polovině hřiště jsme soupeře pustili jen do minima nebezpečných akcí, které vždy ztroskotaly na brankáři. Náš nesehraný tým přešel do ještě většího náporu v druhém poločase, kdy dvěma góly pojistil Joe naše vedení. Poslední gól padl po rohu, kdy brankář JRC zapomněl míč na brankové čáře.

Poločas: 0:1. Góly za Excalibur: P. Žďárek (2x), J. Komárek (2x).

POŘADÍ	BODY	SKÓRE
1. LEVEL	6	7:4
2. MEC	6	10:6
3. SCORE	5	5:3
4. EXCALIBUR	3	6:5
5. JRC	0	2:12

SCORE – LEVEL 1:0
JRC – MEC 2:4
LEVEL – EXCALIBUR 2:1

Velice těžký zápas, ve kterém jsme měli problémy s tvrdou hrou soupeře. Hned v prvních minutách se nám nepodařilo proměnit jasnou šanci, a tak jsme byli potrestáni dvěma góly v naší síti. Hybnou silou soupeřova týmu byla jejich černá hvězda, která stála u zrodu většiny nebezpečných akcí. Druhý poločas nepřinesl významnou změnu. Dařilo se nám útočit, ale dobrá práce brankáře Levelu zhatila i ty nadějnější akce. Ani nádherná rána Pavla Hackera, která skončila v soupeřově síti, nedokázala mužstvo vybičovat k náporu, který by vyvrcholil vyrovnávacím gólem.

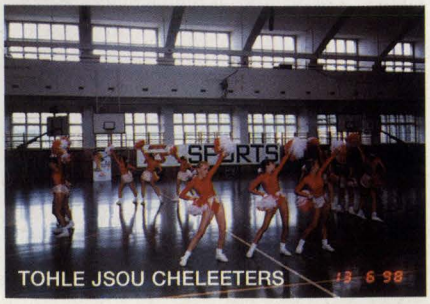
Poločas: 2:0. Góly za Excalibur: P. Hacker.

SCORE – JRC 2:0
EXCALIBUR – MEC 0:2

Zápas, ve kterém se naplno projevila naše nesehranost a únava. Opět jsme začali velice dobře a neproměnili několik šancí. Prakticky jediné dva nebezpečné útoky soupeře mu zajistily vedení, které udržel až do konce, a to i přes chybu brankáře při rozehrávce v samotném závěru. Naše obrana fungovala výborně, nicméně se nám nedařilo pronikat před soupeřovu branku a závěrečné pokusy o vstřelení gólu byly až příliš křečovité.

Poločas: 0:2. ■

JOE A RATTLE V AKCI



TOHLE JSOU CHELEETERS

ZATÍM 1:0 PRO SCORE, ALE...

Záhadné tabulky?

Není to tak složité!

Final Liberation
SSI, 1997
Turn-based strategie

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 16x CD-ROM, 3Dfx

Excalibur 65 82%

grafika	2	2	hudba
nápad	3	1	nálada

Jen pro 3Dfx, obsahuje multiplayer mód, možnost hry dvou hráčů. **Pro:** neomrzí, šlape dobře i na 486, perfektní příběh a grafika. **Proti:** hrozné ovládání, vysoká obtížnost.

Že by? Zvídavý a sečtělý čtenář již tuší, ba téměř si je jist, co ho nyní čeká. Ano. Je to tak. Váš Excalibur opět mění tabulky, ale tentokrát to není žádné nové radikální řešení, spíše takový promyšlený návrat ke starým dobrým osvědčeným tabulkám, na kterých náš časopis prakticky začínal.

Samozřejmě, že to by v současné době bylo již trochu málo, takže došlo i na nějaké to zdokonalení, jež vám představíme na této straně. I když je to možná zbytečné, protože nové tabulky jsou přehledné a jednoduché, takže by vám měly usnadnit orientaci, aniž byste museli absolvovat nějaký kurs. Tak tedy:

Hodnotící tabulka je výsledkem testů recenzované hry. Nahoře je plný název hry. Ve druhé řádce je jméno firmy, která hru vytvořila a případně i její výhradní distributor (prodejce) s uvedením roku, kdy byl zahájen její prodej. Následuje konfigurace počítače, na kterém autor recenze hru testoval.

Asi nejdůležitějším údajem v tabulce je celkové hodnocení, zapsané v černo-červeném poli, vyjádřeno v procentech. Nejlepší hra splňuje naše představy a požadavky na sto procent.

Dále hodnotíme grafiku, hudbu, nápad a náladu tak, jako ve škole, od jedné do pěti. Nápad je originalita myšlenky hry, nálada vyjadřuje hloubku atmosféru hry. Jak primitivní!

Někdy jsou ještě přidány speciality či poznámky, mnohdy pro a proti. Někdy tabulka obsahuje druhé celkové hodnocení. To tehdy, pokud je hodnocení odlišné podle použitého hardware (např. 3Dfx karta). ■

ŠKATULE, ŠKATULKY, ŠKATULIČKY

Snad naposledy v Excaliburu č. 7 se objevil pokus (čas ukázal, že úspěšný) zařadit hry do jistých škatulek. Doba a vývoj pokročily ruku v ruce kupředu a staré rozdělení nestačí. Pokusíme se nyní vytvořit nové dělení, které by mělo vést k lepší orientaci v typech her. Snad tak předejdeme různým zmutovaným označením a sjednotíme názvosloví. Veškeré připomínky a návrhy samozřejmě rádi uvítáme.

Textová

Typ her rozšířený především na osmibitových počítačích. Kategorie, která pomalu zapadá prachem, ale občas se přeci jenom něco objeví. **Klasický příklad:** Belegost, Indiana Jones 2, Mrazík.

Logická

Přesný úsudek, promyšlená řešení, předvídavost a postřeh jsou hlavní nároky, které tento typ her na hráče vznáší. Nečeká se od nich ani tak skvělá grafika, jako spíš propracovanost, logika (kupodivu) a hratelnost. **Klasické příklady:** Tetris, Locomotion, Pipemania, Lemmings, Boovie.

Adventure

Hry tohoto typu přišly na svět jako přímí potomci textovek. Při jejich hraní se používá více mozek než postřeh a mívají velice propracovaný příběh a v současnosti i grafiku. V jejich stopách kráčí tzv. Interaktivní filmy. **Klasické příklady:** Dizzy, The Secret of Monkey Island, Black Dahlia, Jack Orlando.

Akční

Hry, ve kterých vítězí akce nade vším (někdy i nad logikou). Řadíme sem 2D i 3D střílečky (raketky, panáčky, autíčka), popř. i jiné hry, kde nutně nemusí jít o střílení. Akčních her je obrovské množství a proto je dobré je dělit do menších podskupin - 2D Akční, 3D Akční, Akční/Arcade a RPG/Akční. **Klasické příklady:** Doom, R-Type, Quake 2, Xevious.

RPG

Při současném členění již nelze RPG (Role Playing Game - V hlavní roli) považovat za samostatnou odrůdu her. Většinou lze k RPG přiřadit některý z následujících typů her - Adventure, Dungeon, Akční. **Proto klasickým příkladem RPG her může být:** Elvira, Dungeon Master, Battlezone.

Simulátor

Řízení automobilu, pilotování letadla, ovládání ponorky apod. - tato činnost tvoří náplň škatulky simulátorů. Občas bývá pouhé řízení zpestřeno nějakou tou střelbou, a pak lze takový simulátor označit přívlastkem bojový. **Klasické příklady:** Flightsimulator, F-15, Test Drive, Silent Service.

Dungeon

Jeden z nejklasičtějších příkladů RPG hry. Hráč se vžívá do role jedné či více postav a prochází s nimi jeskyni (v minulosti) nebo celý komplexní svět (v současnosti). Děj Dungeonů se odehrává ve světě fantasy, popř. v daleké minulosti. RPG hry z jiného prostředí (budoucnosti či přítomnosti) patří do jiných skupin. **Klasické příklady:** Dungeon Master, Betrayal At Krondor, Eye of the Beholder, Deathtrap Dungeon.

Arcade

Plošinovky, bludišťovky, ve kterých nejde jen o čistou akci spojenou s násilím. Tento typ her byl nejvíce rozšířen na herních konsolích a osmibitech. Při spojení Akční/Arcade lze do této skupiny řadit i plošinovky, ve kterých pálíte o sto šest. V současné době se tyto hry dají považovat za ohrožený druh. **Klasické příklady:** Jazz Jackrabbit, Super Mario Bros., Turrican, Misja.

Strategie

Schopnosti velitele, který disponuje jakousi vojenskou silou, si můžete otestovat právě u tohoto typu her. V současné době lze i strategie dělit na 3D a 2D, a navíc by se dala přidat ještě skupina RPG. Pokud to však nebude více než nezbytné, pokusíme se vystačit s pouhou holou „strategií". **Klasické příklady:** Warlords, Warhammer - Dark Omen, RoboRumble, Uprising.

Stolní hry

Jakékoliv šachy, karty, pexeso a deskové stolní hry patří do této kategorie her. V současné době takovýchto her nevzniká mnoho (snad až na šachy). **Klasické příklady:** Chessmaster, Strip Poker, Virtual Chess.

Sport

Sportovních her je veliké množství. Patří sem vše od fotbalu, volejbalu, basketbalu, až po baseball, cvrnkání kuliček a sáňkování. Spornou skupinou her jsou závody automobilů, motorek apod., u kterých je někdy třeba rozhodnou, zda patří více mezi simulátory nebo sportovní hry. **Klasické příklady:** NHL 98, FIFA 98, International Rugby, Kick Off 2. ■

V žaláři hradu Gladstone začíná náš příběh...

Scotia, vrchní kouzelnice Temné armády, je mrtva. Za svého černého života však přivedla na svět dávno zapomenutou Pradávnou magii, magii bohů. Její život však nebyl vždy tak černý. V mládí byla Margarithe Fistonová milenkou prince Richarda z Gladstonu. Brzy však nabyla nepřejícnosti vůči královskému domu. Vdala se za jednoho z předních místních statkářů, kterému porodila syna Luthera. K Temné armádě se Margarithe přidala teprve, když byl její muž při cestě na trh zabit královskou jízdou.
Luther, jakožto oběť tohoto matčina činu, zůstal v šestnácti letech sám mezi záhony. Po roce na farmě Luther odešel do přívětivějších krajin. Před svou smrtí stihla Scotia na svého syna seslat pomocí Pradávné magie mocné kouzlo změny forem, které se však cestou zvrhlo v kletbu. Luther se tedy začal nekontrolovatelně měnit v bestii, či ještěrku. Při pokusu o odstranění tohoto prokletí se vrátil na Gladstone. V Gladstonu byl však Luther okamžitě obviněn za zločiny své matky a uvržen do žaláře.

1. část návodu

Lands of Lore 2

GUARDIANS OF DESTINY

Ve hře Lands of Lore 2: Guardians of Destiny se budete moci hladce orientovat podle map s mými vysvětlivkami, a tak se v tomto textu budu zabývat pouze užitečnými radami a zásekovými místy.

Výbuch časované bomby (3Dfx).

SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY

Aloe

Ancient Magic Stone

Brook Flounder

Cave Aloe

Dragon's Blood

Fire Crystal

Lamplight Eggs

Lightening Crystal

Mana Foil

Net of Exile

Poison Paint

Pyra Pod

Vell's Fruit

War Cluster

Předmět	Popis
Aloe	Uzdravuje
Ancient Magic Stone	Dovoluje přístup k 5. úrovni magie
Brook Flounder	Má funkci oka na temeni - viz Aplunt v TU2
Cave Aloe	Uzdravuje
Champion Stone	Zvyšuje vaši sílu o 20
Dragon's Blood	Časovaná bomba
Fire Crystal	Sesílá fireball
Force Pod	Dovoluje přístup k 5. úrovni magie
Guardian Orb	Stvoří meč, který útočí na vaše nepřátele
Ice Seed	Vytvoří před vámi ledový stalagmit
Lamplight Eggs	Uvidíte ve tmě
Lharkon Vapours	Uspí Lharkony
Lightening Crystal	Sesílá Spark
Mana Foil	Obnovuje vám manu
Mind Cluster	Odhalí celou mapu oblasti
Net of Exile	Zneškodní libovolnou nestvůru
Pod of Changeling	Změna na Bestii s maximální sílou
Poison Paint	Jed na zbraň
Pyra Pod	Změní skupinu kouzel Spark na Fire
Ruby of Truth	Zničí potvory, které jsou pouze iluzorní
Stone Cube	Vytvoří před vámi kamenný stalagmit
Stone of Gordon	Zkamení libovolnou potvoru
Storm Crystal	Sesílá Blizzard
Vell's Fruit	Odstraňuje jed
War Cluster	Snižuje výši obdrženého zásahu

ALCHYMISTICKÉ KOMBINACE

Některé známé užitečné kombinace:

Acid Sac + Champion Stone = Pod of Changeling
Amber + Ironwood Sap = Champion Stone
Amber + Venom Sac = War Cluster
Black Lichin + Gargonite Nodules = Stone of the Gordon
Gorgonite Nodules + Rainbow Sulfites = Mind Cluster
Lamplight Eggs + Tar Crystal = Acid Sac
Lamplight Eggs + Venom Sac = Poison Paint
Mandrake Root + Tar Crystal = Pyro Pod
Poison Paint + War Cluster = Force Pod
Rainbow Sulfites + Silverleaf = Manafoil
Silverleaf + Wild One Serum = Lharkon Vapours

návrat legendy

napsal SuperJohn

Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, SB, 130 MB HDD, DOS. **Doporučeno:** Pentium 90, 220 MB HDD, 3Dfx.

Jednoduchost. Lands of Lore 2 jsou koncipována tak, aby byl jejich systém co možná nejjednodušší a hráč se tedy mohl maximálně soustředit na hru samotnou. Ve hře budete ovládat pouze jedinou postavu. Toto, pro někoho možná manko, je nahrazeno Lutherovou zajímavostí - nekontrolovatelnou změnou forem. Kromě Luthera, který nemá žádná omezení, můžete občas být bestií, či ještěrkou. Bestie je tupá a nemůže kouzlit ani používat zbraně. K čemu však zbraně, když disponuje nadlidskou sílou. Ještěrka je naproti tomu velice čiperná a rychlá. Může sesílat silnější kouzla než Luther, zbraně jsou pro ni tabu a díky svému malému vzrůstu pro ní není problém zaběhnout do bezpečného tunýlku.

Vaše postava má pouze čtyři vlastnosti, kterými jsou: ochrana, přirozená síla, boj tváří v tvář a boj na dálku. Tyto parametry nejsou navíc ani vyobrazeny číselně, ale pro jednoduchost jsou znázorněny grafickým indikátorem.

Kouzla a boj. Ve hře existuje šest skupin kouzel: Spark, Heal, Summon, Fire, Prism a Mist of Doom. Každá ze skupin může mít pět úrovní účinnosti, přičemž tu pátou (Ancient magic) vám bude dovoleno užívat pouze po použití předmětu zvaného Ancient stone. Praktikováním magie a bojem vám roste indikátor značící postup na vyšší úroveň v té které dovednosti. Se zvýšením úrovně těchto dovedností vám zároveň vzroste i hodnota zdraví a magenergie.

Systém boje se nezměnil - stačí pouze klikat na ikonku boje vedle Lutherova portrétu. Hra sama určí, zda-li budete užívat zbraň na blízko, či na dálku. Mě osobně tedy vyhovuje spíše systém boje ságy Elder Scrolls. Kouzlení je to téměř identické se soubojem. Stačí mít vybranou správnou skupinu kouzel a úroveň - pak jen kliknutí a kouzlo je sesláno.

Celá **ovládací konzole** je umístěna v pravém dolním rohu a vůbec nepřekáží. Vy si můžete ještě vybrat, zda-li nechcete náhodou vidět část nebo celý inventorář a tím vaše možnosti končí.

3Dfx. Kdybych poslední úpravu na této recenze provedl dříve, měl bych ke grafickému zpracování hry několik výtek. Do LoL2 nebyla totiž zprvu zabudována podpora 3Dfx. Hlasy hráčské veřejnosti ovšem velice zapůsobily na Westwood studios a právě výše zmíněného dne se na internetu objevil kýžený patch odstraňující tento nedostatek. Hráči, kteří mají kartu s jiným 3D čipem, než jakým je ten od 3Dfx Inc. nemusejí zoufat - zmíněný programek do hry zabudovává i podporu mnoha dalších 3D karet.

Grafické zpracování. I bez 3Dfx je grafika hry jedním slovem nádherná. Westwood studios si musela dát opravdu velkou práci. Ovšem trochu divným dojmem na mě působí grafika předmětů v inventoráři, která podle mě mohla být trochu lepší.

Animace jsou velice pěkné a plynulé, na nich by člověk hledal chybu marně. Kapitolou samou o sobě jsou předělové sekvence. Vypadají opravdu skvostně, jen u převedení nafilmovaných herců se nejspíše ne vždy vše dokonale povedlo. 3Dfx grafiku hry posouvá ještě o stupeň výše. Konečně i digitalizovaní herci v animovaných sekvencí vypadají obstojně. Už vůbec nemluvím o texturách a efektech jako hořící louče, intenzita osvětlení či tekoucí voda, které jsou s 3Dfx naprosto úchvatné.

Ostatní technické aspekty. Jedna z mála věcí, u kterých jsem se při hře pozastavil, je průchodnost některých teoreticky neprůchodných útvarů. Máte před sebou třeba středně velký kámen, který je vám zhruba do pasu. Jde ho sice snadno obejít, ale Luther se neostýchá a klidně jím i projde. V tak skvělé hře mohli programátoři takovéto drobnosti vychytat.

Doprovodná hudba se ke hře hodí, reaguje dobře na situaci a vůbec pomáhá navodit tu správnou atmosféru. Zvuky ke všem činnostem jsou samozřejmostí. Mluvené slovo je též provedeno velice kvalitně, ale občas mu není zrovna nejideálněji rozumět. Díky tomu ve hře docela postrádám titulky. Absence titulků, průchodnost některých kamenů a dalších pár drobností - to jsou všechny mé výtky vůči této hře.

Závěr. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny jsou skvělou hrou, dlouho vydrží a báječně pobaví. Plné znění recenze je k nalezení na webovské stránce http://www-troja.fjfi.cvut.cz/~kalal/SuperJohn/Lands2.htm. Mimochodem, máte se na co těšit - již se pomalu dokončují Lands of Lore 3. ■

Lands of Lore II
Westwood studios, 1998
dungeon

AMD K5-P90, 16 MB RAM, SB 32, 6x CD, 3Dfx, Win95.

Excalibur 68	90%
grafika 1	1 hudba
nápad 2	1 nálada

bez 3Dfx

Excalibur 68	83%

s 3Dfx

bez 3Dfx

Draraclovo muzeum pro Vás může být buď naprostou lahůdkou...

...nebo pouze dalším milým místem.

Draracle's Caves

0 Pramen podzemní řeky
1 Dále se již raději nepřibližujte
2 Stalagmite
3 Cave Aloe
4 Po zabití vojáka si můžete vzít meč
5 Kámen odsuňte
6 Tunel pro ještěrku
7 Cave Aloe
8 Je vidět rozhovor mezi Kennethem a vojákem
9 Stalagmite
10 Sloupy musíte roztáhnou od sebe
11 Strčte do nahlodaného sloupu - zabijete vojáka
12 Přesekněte řetěz
13 Ancient Magic Stone
14 Bedny na sebe vhodně naskládejte a vylezte po nich
15 Dva Broken mace a Shield
16 Cave Aloe
17 Sešlete Spark a upalte vojáka
18 Strážnice - Mace, Guardian, Light crossbow, Pyro Pod
19 Jeden až dva strážní
20 Draracle

Na úplném začátku se přeměníte z raněné ještěrky do zdravého Luthera. Při každé změně formy se vám doplní zdraví. Doléčovat se můžete pomocí Aloe, Cave Aloe a neposlední řadě také pomocí kouzel ze skupiny Heal.

Stalagmit je, jak je patrno z tabulky, velice slabá zbraň. Navíc mnoho nevydrží a tak si ho vezměte pouze pro případ nouze. Vojáka (4) se snažte za každou cenu zabít a nenechte ho pokud možno utéct. Jeho meč vydrží daleko více než stalagmit. U 1 je východ z jeskyně. Ten je ovšem střežen vojáky s luky, meči a balistami. Je tedy velice nepravděpodobné, že byste přiblížení ve zdraví přežili. Jako Bestie odsuňte kámen (5), či prolezte jako ještěrka tunelem (6). Když v jeskyních narazíte na pramen řeky (0), řádně ho prozkoumejte. Skládá se ze tří stalaktitů, které odsekněte zbraní - tím zvýšíte průtok vody. Voda pak vyplaví některé vaše pronásledovatele z blízké skrýše a vy se můžete vybavit na jejich účet. Sloupy (10) roztáhnete tak, že kliknete na levý z nich a za stisku LTM (levého tlačítka myši) ho odsunete doleva - pravý pak odsuňte doprava. U nahlodaného sloupu (11) počkejte, až voják přijde doprostřed průchodu a pak teprve do sloupu uhoďte. Řetěz (12) lze přeseknout Sparkem i mečem. Ancient Magic Stone (13) si schovejte pro těžkou chvíli. Se skládáním beden (14) byste mohli mít trochu potíže. Vaším cílem je dostat se do výklenku nahoře. Naskládejte těsně u zdi pod tímto místem na sebe tři bedny, vedle nich směrem dále od zdi další dvě bedny a nejdále ode zdi dvě malé bedny. Tím jste si vytvořili pěkné schody a můžete po nich vyjít nahoru. Způsobů řešení ale existuje vícero a správné jsou všechny ty, které vás dostanou do výklenku. Do strážnice (18) se vám otevřou dveře po stlačení páky na zdi u mostu přes jeskynní řeku. Ve strážnici se kromě jiného nalézají čtyři páky na ovládání mříží a dveří. Most za sebou můžete klidně likvidovat přesekáváním řetězů. Alternativní přechod přes řeku si můžete stvořit střelbou z pokleku do prken na straně toku blíže Draraclovi.

ZBRANĚ

Síla zbraní může být zjištěna přečtením indikátoru. Každý jeho zaplněný sloupec obsahuje osm pixelů a síla zbraní v tabulce je uvedena právě v pixelech. Stejně tak je tomu i v tabulce brnění.

Boj tváří v tvář	Síla	Další vlastnosti
Stalagmite	3	
Broken mace	5	
Plasma staff	6	
Short sword	7	
Fine long sword	8	
Axe of the Long Arm	8	
Thohan's Great sword	31	
Dagger of Empty Hand	36	
Serpent staff	36	Cíl infikuje jedem
Long sword Prism	37	Fotonová čepel
Warblade	47	
Gauntlets of Striking	50	+10 Ochrana
Dracoid dagger	64	Odčerpává energii
Halbert Bastion	78	+45 Ochrana, +90 v boji
Great axe Blizzard	93	Mrazivý zásah
Great sword Firestorm	93	+5 Ochrana, Firestorm
Rever of the Great Orc	93	-50 Ochrana, Bracers of Might nutné
War axe Traitor	110	Bracers of Valor doporučené
Great sword Darkstorm	158	+20 Ochrana, odčerpává energii
En. Thoh. Great sword	158	+20 Ochrana, Lightening Storm
Belial's Horn	174	Jediná zbraň, která zraní Beliala

Cílené zbraně	Síla	Další vlastnosti
Stroke dagger Lightening Bolt		
Rock	1	
Throwing dagger	3	
Light crossbow	12	
Long bow Defender	18	Střílí dvakrát za sebou
Axe of the Long Arm	25	Vrací se zpět do rukou
Crossbow Snare	32	Síť
Dagger of Empty Hand	36	Vrací se zpět do rukou
Dagger of Light	50	Střílí krystaly
Long bow Shift	78	Spark
Crossbow Valkyrie	93	Fireball
Long bow Shard	110	Střílí ledové krystaly
Noble Valkyrie cross.	125	Fireball, střílí třikrát za sebou
Crossbow Myriad	137	Chain Lightening, střílí 3x za sebou
Dark bow	174	Odčerpává energii

Amber

Axe of the Long Arm

Bracers of Striking

Broken mace

Crossbow Snare

Death stroke

Dragon gem

Fine long sword

Fire shield

Gargoyle bracers

Champion Stone

Ironwood Sap

Ivory chip

Light crossbow

Long bow Defender

Long bow Shift

Long sword Prism

Mail Shirt

Orc shield

Plasma staff

Plate mail Breastplate

Ring of Generation

Shield

Short sword

Stalagmite

Thohan's Great sword

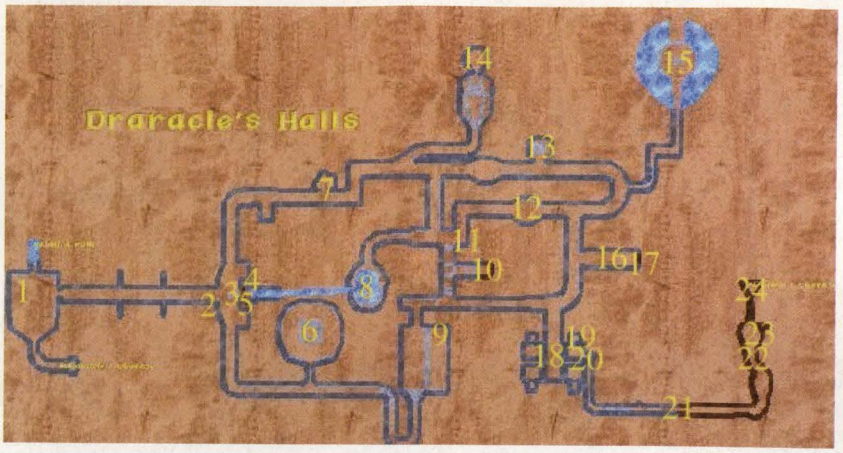
Draracle's Halls

Ještě celkem dvakrát se vraťte k Draraclovi. Poprvé vám trochu vyčiní a vyhodí vás, ale z toho si nic nedělejte - jděte k němu zpět. Uvidíte u něj známé z prvního: kouzelnici Dawn a čtyřrukého Baccatu (vypadá opravdu špičkově). Nyní se vám cesta k bohovi smrtelníků již definitivně uzavřela.

Až vám kostlivec-strážce otevře branku, vezměte si ze stolu Draraclovy dary (1) a vybavte se Fine long swordem. Kostlivec na vás nezaútočí, dokud nezaútočíte vy na něj. Pákou si můžete uvolnit cestu k Shining pathu, což bych ovšem nedělal. Odhrňte radši tapiserii s obrazem Draracla a klikněte na zeď za ním. Projděte do Draraclova muzea. Postupně se za vámi zavřou tři brány - již není tedy cesty zpět. Jedna generální rada pro muzeum je vždy si rozsvěcet pomocí Sparku nezapálené pochodně. Uvidíte toho více a v Draraclově muzeu se vám snad bude i líbit.

Vezměte si ze zdi Skeleton's key (2). Dávejte si pozor, protože kostlivci vám ho budou neustále krást, a proto je radši zabíjejte. Vždy si nezapomeňte tento klíč znovu vzít. Před úvodní koulí (3) se nalézá zajímavá dlaždice. Klikněte na ni a do otvoru ve sloupu zasaďte Skeleton's key. Otevře se vám průchod do tajné místnosti (4). Vezměte si všechny svitky a svitek Summon ihned použijte. Naučíte se novou skupinu kouzel. Při prvním použití svitku neznámé skupiny kouzel se kouzlo nejdříve naučíte a teprve při dalších použitích kouzlo ze svitku sesíláte. Draraclovo muzeum může být považováno za opravdové muzeum a vaší vstupenkou do jednotlivých expozic je Skeleton's key. Na mnoha místech v tomto muzeu se nachází sloupek s otvorem pro tento předmět. Při zasunutí tohoto klíče se můžete dozvědět mnoho zajímavých věcí. V místnosti s velkým krystalem (6) si nechte vyprávět text a sekněte svou zbraní právě do velkého modrého krystalu. Seberte dva ulomené Fire Crystaly. Ty jsou ovšem vybyté a tak je vložte do hořícího ohně, čímž je dobijete. Dragon gem (7) získáte tak, že sešlete na skříň za neotevřetelnou brankou Spark a Dragon gem z této skříně vypadne.

Nezapomeňte si v muzeu sehnat též Axe of the Long Arm (8), rozbitý Thohan's Great sword (13) a Long sword Prism (15). Ivory chip (9,11) se ukrývá v hrnci, který snadno rozbijete Sparkem nebo zbraní. Speaking stone (12) si budete moci vzít po zastrčení Skeleton's key do správného sloupku. Speaking stone je vlastně landsovská videokazeta a vy se můžete samozřejmě podívat na její záznam. Lightening Crystal (10) je ukryt někde mezi cihlami, tuším že leží v malém výklenku ve zdi vlevo dole - budete muset trochu přesouvat. Páka na mříž v nedokončené části muzea se nachází v galerii (16) za obrazem ruin Gladstonu.



Projděte do nedokončené části muzea a zkontrolujte si, máte-li u sebe vše (včetně Skeleton's key). Sešlete Spark na přesýpací hodiny (19) a počkejte si, až v místnosti na jednom místě praskne zeď. Začněte do tohoto místa sekat, až si utvoříte průlez. Projděte jím do tajné chodby. Otevřít bránu (21) by snad neměl být problém. Dragon's blood je časovanou bombou. Po odjištění se tedy nasměrujte na cíl a hoďte - zhruba během 5 sekund přijde výbuch. To jen tak na okraj. Odsuňte závoru a dojděte k drakovi. Za žádnou cenu nesesílejte Spark, jen na hodného draka klikněte. Připravte se na let na Jižní kontinent a vezměte si k ruce druhé cédéčko.

BRNĚNÍ

Brnění	Ochrana	Další vlastnosti
Burnt mail	8	
Mail shirt	20	
Plate mail Breastplate	30	
Reflective plate mail	30	Odvrací kouzla
Obsidian chain mail	40	
Dragonscale armor	50	

Štít	Ochrana	Další vlastnosti
Coward's Target shield		Neviditelnost
Stone bracers	-34	
Bracers of Dead		Hovoří s mrtvými
Bracers of Valor		Dovolují vám bezpečně nosit Traitor
Damaged Orc shield	1	
Orc shield	4	
Gargoyle bracers	5	
Shield	5	
Death stroke	10	
Dragonfire bracers	15	Redukují zranění způsobené ohněm
Fire shield	15	Redukují zranění způsobené ohněm

Speciální	Ochrana	Další vlastnosti
Coco's cap		Budete budit dojem spícího
Gauntlens of Might	+5	Síla
Helin's ring		Zvyšuje rychlost útoku v nelidské podobě
Ring of Regeneration		Postupné uzdravování; Zemřete-li, oživí vás
Ivory chip		Zvyšuje množství vaší many
Stone cobra		Díky ní se ve vodě potápíte pomaleji
Ring of Drake Fire		Ze Sparku se stává Fireball
Kenneth's girl	2 +1	Síla
Bezoar ring	5	
Dragon gem	10	
Greater Bezoar ring	10	Zvyšuje rychlost útoku v podobě ještěrky
Dragonscale gauntlets	20	
Kenneth's charm	30 +10	Síla

1 2x Champion Stone, Fine long sword, Mail shirt
2 Skeleton's key
3 Úvodní koule
4 Pět svitků
5 Spínač
6 Dva Fire Crystaly (vybyté)
7 Dragon gem
8 Axe of the Long Arm
9 Ivory chip
10 Lightening Crystal
11 Ivory chip
12 Speaking stone
13 Thohan's Great sword
14 Corpse of Belial
15 Long sword Prism
16 Místa a portréty
17 Páka na mříž do nedokončené části
18 Nedokončená část muzea
19 Přesýpací hodiny
20 Tajná chodba
21 Brána
22 Potvora má dvě Dragon's Blood
23 Další tři Dragon's Blood
24 Drak

Příště se v návodu na Lands of Lore 2 podíváme do Huline Jungle, Huline Village, Hide Caves a Dark Halls. Po přechodu na 3.CD se přes Savage Jungle dostaneme až na Dracoid Cemetary a možná i dále. –SuperJohn ■

Ta příroda to má ale vymyšlený! ***Mik - kvik - ióó!***

SIMSAFARI

Já se snažím *o utvoření biorovnováhy už týden a ti zatracení psi zase sežrali všechny zajíce.* napsal NINJA

Minimum: 486DX4 100, 16 MB RAM, 2x CD, SVGA 256 Direct Draw, 20 MB HDD, W95.
Doporučeno: Pentium 90, 4x CD, 800 x 600, 55 MB HDD.

V úvodní obrazovce si vyberete z následujících možností: START A NEW PARK - začít úplně nový park, PLAY A MISSION - hrát misi, PLAY A SAVED PARK - nahrát dříve uložený park, TUTORIAL - můžete zapnout výukový mód.

Pokud se rozhodnete hrát úplně od začátku, tak si dále vyberete mapu parku. Máte možnost vybrat si z několika různých, doporučuji aby tam byla nějaká voda. Dále se můžete rozhodnout, jestli chcete začít bez kytek a zvířat anebo s nimi. Volbou EASY/HARD si zvolíte obtížnost, která spočívá v množství peněz, které máte k dispozici.

Nyní se dostáváte do hry. V pravém horním rohu vidíte pět hvězdiček, které určují kvalitu vašeho parku. V levém je šipka, kterou můžete schovávat a vyvolávat menu. V levém dolním rohu je panel s přepínáním mezi parkem, kempem a vesnicí. Je zde i údaj o financích a o uběhlém čase. Po pravé i levé straně jsou soustředěny tlačítka na ovládání. Tlačítka se mění podle toho, jestli jste v parku, vesnici nebo kempu.

Začínáte v parku. Levý sloupec tlačítek slouží k budování. První čtyři tlačítka shora slouží k nákupu zvířat a kytek do parku. Pomocí MAMMALS koupíte různé savce, BIRDS AND REPTILES umožní přidat ptáčky a různé potvůrky jako ještěry apod., k vysázení stromů použijete TREES a SHRUBS AND GRASSES k zatravnění a k vysazení keřů. ROAD vám umožní vybudovat silnice pro turisty a WATER slouží k vybudování jezírek, říček a jiných vodních ploch. V pravém sloupci jsou tlačítka informační. CLOSE-UP vám umožní získat informace o libovolném objektu v parku včetně malé animace. NET slouží k odchytu zvířat (využijete při přemnožení). BULLDOZER je překvapivě buldozer. MAP zobrazí mapu, kde je vidět umístění stromů, kytek, trávy, zvířat a ptáků. Zde můžete pohodlně sledovat rozrůstání nebo naopak úbytek v jednotlivých částek parku. Poslední tlačítko je poradce - ekoložka. Kromě jejích rad můžete ještě využít následující možnosti: FIELD GUIDE vám poskytne kompletní informace

Uprostřed je lovec. Okolo je oběd.

SimSafari je další z řady simulátorů firmy MAXIS. Tentokrát je určen pro děti a simulovat se bude safari. Celá hra je rozdělena do tří propojených částí - park, kemp a vesnice.

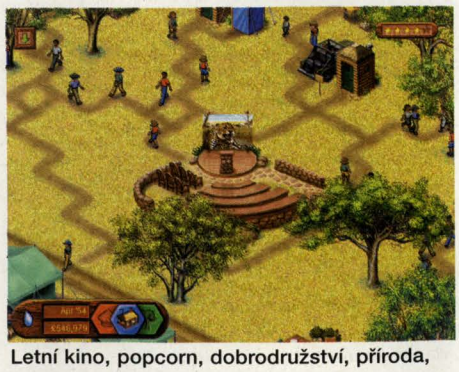
Nejprve budete muset vytvořit park. K dispozici jsou různé trávy a kytičky. Trávu stačí nasázet porůznu v parku a postupem času se hodně rychle rozroste. Horší je to s kytičkami a keříky. Ty musíte nasázet a většinou je zvířata sežerou, takže za nějaký čas musíte vysazovat nové. Podobné je to se stromy. Nabízí se široká paleta různých stromů které lákají různá zvířata. Pokud si připravíte flóru, je potřeba nakoupit zvířata. K dispozici je nepřeberné množství od žab, hadů přes králíky, antilopy, zebry, opice až k predátorům - lvi, gepardi, psi, Schwarzenegger apod. Ještě pár hus, plameňáků, zpěváčků a orlů a park může začít fungovat. A teď nastává problém: potravní řetězce. Každé zvíře totiž něco žere a je něčím žráno. Co a čím se dá snadno zjistit u poradce - ekologa. Daleko těžší je už zajistit, aby to fungovalo.

Ke každému druhu si můžete pustit krátkou animaci, poslechnout si, jak se v přírodě ozývá, a přečíst si základní informace. Zjistíte, co pojídají a kdo je loví. To jsou velice důležité informace, abyste mohli udržovat rovnováhu. Takto získané znalosti si můžete prověřit v kvízu.

Když si začnete myslet, že už máte dobrý park, můžete si přivolat nějakou pohromu (hurá – pozn. pž) (jako v SimCity). Jsou celkem tři. Nejhorší jsou asi kobylky. Najednou vám začnou po parku lítat hejna kobylek a sežerou na co přijdou. Druhá pohroma je oheň, který spálí rozsáhlé oblasti parku. A do třetice všeho dobrého je to sucho. Kytičky, které vyžadují větší srážky, vám začnou usychat.

Pokud vás omrzí budování parku můžete si zahrát jednu ze čtyř misí. Pokuste se snížit stav strašně přemnožených zajíců. Zjistíte, že není vůbec jednoduché udržet jejich stav na hranici, aby se moc nemnožili ale zároveň aby nebyli

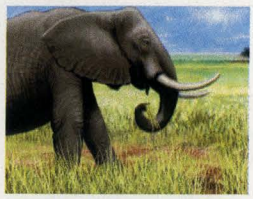
Mechanizace má své klady i zápory. To na obrázku je traktor.



Letní kino, popcorn, dobrodružství, příroda, co více může terorista chtít (vlastně turista).

o každém zvířeti nebo rostlině. Důležité informace jsou MY PREDATORS (kdo mě loví), MY DIET (co jím) a MY PREY (co lovím). U rostlin jsou tyto informace: ATTRACTS (která zvířata přitahuji) a PREFERRED RAINFALL (jaké srážky mě vyhovují: LOW - nízké, MEDIUM - střední a HIGH - vysoké). Další tlačítko PARK CENSUS vám zobrazí přesné početní stavy zvěře a umožní napojení na FOOD WEB, kde získáte k vybranému zvířeti seznam a početní stavy jejich možné potravy a případných lovců. Tento seznam je velmi důležitý protože zde dostanete přehled o rovnováze ve vašem parku. Tlačítkem POPULATION GRAPH můžete sledovat početní stav pěti různých druhů zvěře. Poslední tlačítko SAFARI SMARTS je malý kvíz ze znalostí africké zvířeny.

Nyní se přepněte do kempu. Po pravé straně jsou opět tlačítka k budování kempu. Pomocí CAMP STUFF můžete stavět následující stavby: TENT - stan, OUTHOUSE - záchody, PICNIC TABLE AND FIREPIT - stůl na menší svačinky a táboráčky, COTTAGE - chatička, OUTHOUSE AND SHOWER - záchody se sprchou, DINING AREA - jídelna, LODGE - ubytovna, LUXURY DINING HALL - luxusní jídelna, BLIND - vyhlídka, HOTTUB - horká koupel, SWIMING POOL - plavecký bazén, AMPHITHEATRE - letní kino. Dále můžete pro turisty nakoupit tři typy aut, kterými budou jezdit do parku - 2 - DOOR CAR, 4 - DOOR CAR a POP TOP VAN. Další tlačítka TREES a SHRUBS slouží k vysázení stromů a keřů do kempu, aby byl hezčí a turistům se v něm líbilo. Pomocí ROAD vytvoříte silnice pro auta. Na levé straně je tlačítko poradce - BUSINESS MANAGER. Pomocí volby ADVICE BUSINESS DETAILED získáte podrobné informace a rady v těchto oblastech: ACCOMODATIONS - ubytování, WILDLIFE - „divoký život" - jak jsou turisti spokojeni s kvalitou parku a EMPLOYEES - zaměstnanci. Tlačítko ACCOUNTING vám objasní vaše finance. První řádka udává aktuální stav pokladny, druhá stav na začátku roku. Rámeček MADE jsou letos vydělané peníze a rámeček SPENT utracené.



Slon je ozdobou „velké pětky" i vašeho safari.

Bazén je vítaným zpestřením vašeho kempu.

Poslední oblast je vesnice. Zde nemůžete nic budovat, vesničané si všechno staví sami na základě peněz, které si vydělají ve vašem kempu. VILLAGE ELDER - stařešina - vám pomůže najmout zaměstnance a informuje vás o stavu ve vesnici. Můžete najímat tyto profese: COOKS - kuchaři, DRIVERS - řidiči, ATTENDANTS - průvodci, NATURALISTS - „naháči", vesničané si obléknou listí a pobíhají po parku, turisté to milují a SCOUTS, kteří vyhledávají schovanou zvěř. Pod názvem každé profese je uvedena cena za měsíc. První sloupeček (úplně vlevo) udává, kolik už máte najato lidí od té které profese. Sloupeček NEED TO HIRE vám řekne, kolik potřebujete ještě najmout lidí, do dalšího vepíšete skutečný požadavek. Pomocí NUMBER TO LAY OFF můžete určitý počet zaměstnanců zase propustit. Poslední sloupec zobrazuje součet měsíčních výplat.

PRAVIDLA PARKU

Zvířata se dokáží i rozmnožovat, a to každé svým různým tempem jako v reálném světě. Takže, když je dost potravy, rychle narůstá populace býložravců. Jenomže za chvíli všechno spasou a začnou vymírat. Ještě ke všemu se díky tomu přemnoží masožravci a zdecimují poslední zbytky populace, a pak uhynou hlady. Takže za několik let máte z parku pustinu. Asi takhle dopadl můj první pokus o vybudování parku. Jakmile se trochu zorientujete, začne jít všechno jak na drátku. Když se spase kus území, tak se zvířata přestěhují dál a vy rychle na původní ploše vysázíte nové kytky, trávu a stromy. Tráve se sama dobře rozrůstá, ale třeba stromy prostě mizí a po několika letech je musíte vysazovat znova. To je asi jediná vada, která se dá vytknout. Stromy by se měly šířit i samy.

Pokud máte park hotový, jdou se vydělávat peníze. Totiž park tu není jen tak pro nic za nic, ale je tu pro bohaté turisty a vaším úkolem je vytáhnout co nejvíce dolarů z jejich kapes. Takže vyhrňte si rukávy - budu-

Tohle je buvol.

Přítulná kočička. Heboučká, mňoukající, hladová...

Tohle je král zvířat! Bez něj by safari nestálo za nic.

zcela sežráni. Další dvě mise souvisí s ohněm. Vyhoří kemp nebo vesnice a vy musíte vzniklou situaci do 10 let dát do pořádku. Poslední mise je problém ztracených zeber. Musíte přijít na to, proč v parku žádné nejsou a postarat se o jejich návrat.

Pokud vytvoříte dobrý park, zhasnete a pustíte si ampliónky hodně nahlas, budete si připadat jako v Africe. Zvuky jsou naprosto perfektní. Žádná hudba, jen hlasy divočiny. Uslyšíte mečení koz, troubení slonů, řev lvů i strašidelný úzkostný jekot lovené zvěře (jík jík – pozn. pz) (mehehe - uíuí - kmik kmik - gž gž - pozn. ml) (uá - uá - pozn. lovené zvěře). SUPER! Pokud jste na poradě, ozývají se bubny. Myslím, že po chvíli pravého nefalšovaného afrického bubnování budete rádi, že se to dá vypnout.

Obtížnost hry není pro zkušené hráče příliš vysoká. Je to dáno tím, že je určena pro děti a tomu odpovídá i nasazená laťka. Dá se hrát i se pouhými základy angličtiny.

Pokud máte rádi nenáročné strategie a chcete se dobře pobavit a něco se dozvědět o Africe, tak vám tuto hru vřele doporučuji. Pokud chcete vidět potoky krve a střílet do UFOnů, tak si ji nekupujte. ■

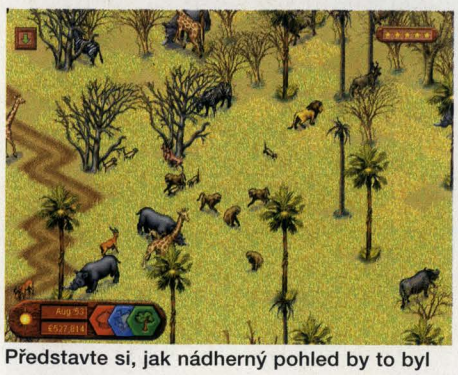
SimSafari
Maxis, 1998
strategie

Pentium120, 6x CD-ROM, 32 MB RAM.

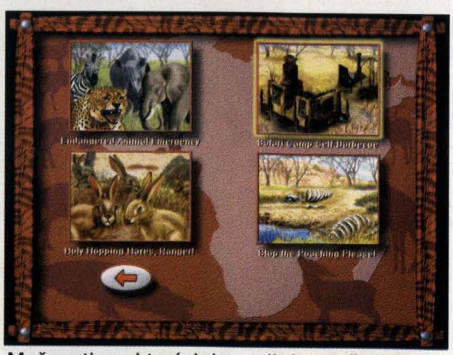
Excalibur 68 72%

grafika	2	2	hudba
nápad	1	2	nálada

Když nemůžete některé zvíře identifikovat, hra vám velice ráda pomůže. Pak tohoto začnatce jistě lehce pojmenujete.



Představte si, jak nádherný pohled by to byl ve skutečnosti!



Možnosti, ze kterých lze volit jsou předkládány přehledně, aby je pochopilo i malé dítě.

jeme kemp. Nejprve začneme s pár stany, záchodem se sprchou, jídelnou a nějakými auty, aby turisti mohli jezdit do parku na safari. Víc turistů rovná se víc peněz. Postupem času vybudujete krásný kemp plný různých staveb a taháků. Lidi se rádi baví a odpočívají takže malý bazének, vana s horkou vířivou vodou nebo letní kino přitáhne daleko více turistů než jenom park. Za luxusnější ubytování lidé zaplatí i více peněz.

V kempu ale musí někdo pracovat. Někdo se musí o turisty starat, vítat je, vařit jim, vozit je do parku a hledat pro ně nejlepší místa pro sledování zvěře. Dokonce i polonahý divoch v parku dokáže přitáhnou další turisty. Zaměstnanci se dají bez problému najmout v nedaleké vesničce. Za peníze, které si domorodci v kempu vydělají, si začnou svoji vesničku vylepšovat. Koupí si traktor, postaví různé další stavby a žijí si spokojeně.

Pro každou ze tří oblastí máte speciálního poradce - ekoložku pro park, manažerku pro kemp a domorodého stařešinu pro komunikaci s vesničany. Všichni tři radí opravdu dobře a vyplatí se je poslouchat. Všechny tři části (park, kemp a vesnice) jsou navzájem propojeny, tzn. je potřeba vylepšovat všechny najednou. Park je zajímavý pokud je v něm „velká pětka" - sloni, buvolové, lvi , leopardi a nosorožci. Tato zvířata totiž přitáhnou do parku nejvíce turistů. Ale jenom to nestačí. Park musí mít různorodou směsici druhů, aby byl pro turisty lákavý. Lidi rádi fotí zvířata a pokud nebudou mít příležitost fotit různá zvířátka, ptáky a šelmy tak příště pojedou jinam. V kempu musí být dostatek ubytovacích prostor, jídelen, záchodů a sprch, cest, aut pro výlety a odpovídající počet zaměstnanců. Park je ohodnocen hvězdičkami. Jedna hvězdička je za minimálně 15 druhů zvěře v parku nebo za nějaké turisty v kempu. Dvě hvězdičky je za oboje podmínky dohromady. Další tři hvězdičky jsou každá za jednoho spokojeného poradce.

V přírodě je důležité zachovávat všeobecnou rovnováhu.

Ve vesnici lze získat zaměstnance

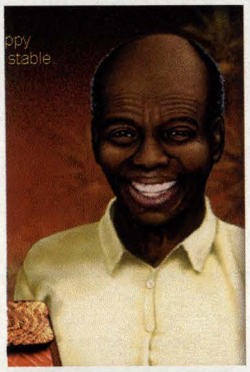
TIPY

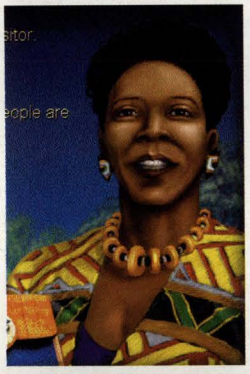
Na začátku pomocí menu OPTIONS/PAUSE SIMULATION vypněte čas. Nejprve je potřeba vybudovat silnice. POZOR! Silnice MUSÍ začínat od kraje parku, jinak po nich turisté nebudou jezdit. Doporučuji vést silnici podél celého okraje, aby později až budete mít hodně aut nedocházelo na vstupu do parku k zácpám. Veďte trasy silnic napříč celým kempem, okolo jezírek, aby bylo každé místo ze silnice viditelné. Potom vysázejte trávu, keříky a stromy. Trávu stačí jen tak namátkou nasázet a ona se po spuštění času sama rozroste. Vysaďte býložravce v menších stádech po celém parku. Do začátku dejte jen několik málo masožravců, aby vám hned na začátku nezdecimovali ostatní zvířata. V průběhu hry je můžete kdykoliv dodat. Přepněte se do kempu a postavte několik stanů, chatiček, záchody a sprchy, jídelnu a přistavte několik 2-DOOR aut. Nezapomeňte, že i v kempu MUSÍ silnice vést až ke krajům, jinak auta nebudou jezdit ven! Pospojujte baráčky chodníčky, protože lidi radši chodí po nich než po trávě. Spusťte simulaci a přepněte se do vesnice. Najměte tolik lidí, kolik je zrovna potřeba. Ne víc, nestačily by vám peníze.

◀ **Počet hvězdiček v pravém horním rohu je důležitým ukazatelem efektivity vaší práce.**

PORADCI

Tito poradci vás budou provázet po celou hru. Občas je výhodné řídit se jejich radami.

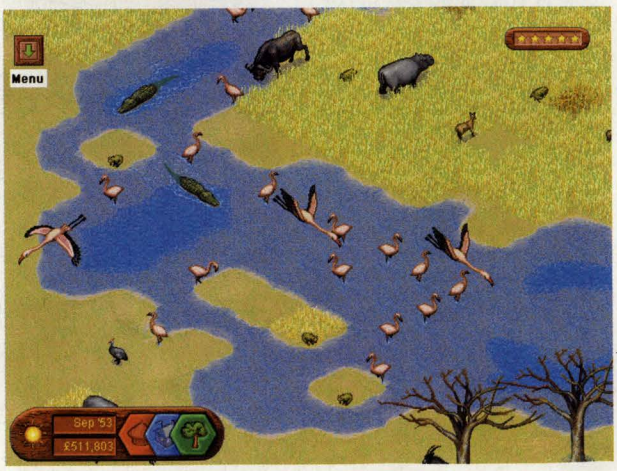


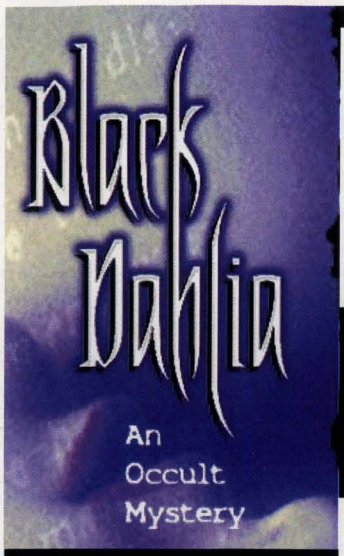


Tím máte start za sebou a nyní je potřeba vše udržovat v chodu. Hlídejte hlavně park a kemp. Vyplatí se na 100% poslouchat ekoložku a manažerku. Postupně vybudujte celý kemp přidáváním dalších staveb tak, jak je budou turisti požadovat. Nestavte něco, co ještě nechtějí, radši si šetřete peníze. Aby byly výnosy z kempu co největší, musí být park pro turisty zajímavý. To znamená přítomnost dostatečného počtu kusů „velké pětky" (sloni, buvolové, lvi, leopardi a nosorožci), a co největší různost druhů. Nezapomeňte vysadit ptáky a do vody krokodýly. Vždy, když postavíte nové stavby, jděte do vesnice najmout zaměstnance, aby byly stavby skutečně funkční. Nedoporučuji zaměstnance propouštět, protože se vesničané naštvou a už u vás nebudou chtít pracovat. Pokud vám dojdou peníze a nemáte na výplaty, budou chvíli pracovat na dluh, a pak vám utečou. Navíc pokud si nevydělají u vás peníze, tak začnou mít hlad a budou v parku pytlačit, což se zase nelíbí turistům, protože pohled na vyvržené vnitřnosti a kosti není zrovna lákavý.

Pokud máte kemp dobudovaný a vesničané jsou spokojení, tak stačí udržovat park. Občas totiž zvířata spasou všechno v určité části, takže je potřeba ji znovu osázet. Někdy predátoři sežerou nějaký druh zvěře a je potřeba koupit nové kusy. Tato práce už ale není moc náročná, takže v pohodě vyděláváte peníze a bohatnete. Když dosáhnete částky 999,999 můžete klidně skončit, počítadlo dál prostě nepočítá. NINJA ■

Nikdy nezapomeňte na vodu. Ta je důležitá pro každého.





Black Dahlia

PRVNÍ ČÁST NÁVODU NA VELICE OBTÍŽNOU ADVENTURE

Vítejte do tajuplného světa Black Dahlii. Jste novým agentem ve zformované společnosti C.O.I (Office of the Coordinator of Information), která se později přeměnila na O.S.S (Office of strategic Services) a následně na C.I.A (Central Intelligence Agency). Jako právě příchozí dostáváte hned do rukou velmi těžký případ. Je právě listopad roku 1941 a v okolí Clevelandu začal maniakální vrah provádět jakési rituální vraždy. Není divu, že si za své činy již vysloužil dosti výmluvnou přezdívku „Torso Killer" nebo neméně zajímavé označení „The Mad Butcher of Kingsbury Run". Upozorňuji, že název hry „Black Dahlia" není samovolný, ale vztahuje se k jeho poslednímu úderu – k vraždě herečky Elizabeth Short, přezdívané právě Black Dahlia. Pojďme tedy společně rozmotat celý příběh.

CD 1A

Po vstupním intru se nacházíte v kanceláři Billa Sullivana, Clevelandského šéfa společnosti C.O.I. Zde se poprvé uvidíte. Jmenujete se Jim Pearson a jste novým agentem této společnosti. Sullivan se vám představí a řekne vám, kde je vaše kancelář. Zmíní se o tom, že váš předchůdce odešel v rychlosti, ale má samozřejmě málo času vám to vysvětlit. Pouze vás pobídne, abyste se hned dal do práce.

Následně vidíme Pearsona, jak vychází z kanceláře Sullivana a míří najít svou vlastní kancelář.

Když poprvé vstoupí do této lokace, vidíte, že je zdrcen. Kancelář vypadá, jako by nebyla uklízena po celé roky a je plná knih, záznamů a mnoha jiných rozličných věcí. Je to dobré místo na pochopení ovládání této hry.

- Abyste viděli, co je kolem, jednoduše podržte levé tlačítko myši a pohybujte kruhovým kurzorem ve směru, kam se chcete podívat.
- Jestliže se normální rotující kurzor změní v ukazující šipku, pak můžete prozkoumat objekt, na který šipka ukazuje levým kliknutím myši.
- Pokud se kurzor změní na směrovou šipku a zmáčknete levé tlačítko myši, posunete se v daném směru.
- Kliknutím na pravé tlačítko myši se zobrazí menu.

Důkladné prozkoumání vaší kanceláře odhalí tyto věci:

- Seznam věcí, které jsou potřebné udělat, je napsaný na starém zápisníku. Většina položek je již přeškrtnutá, až na dvě: zavolat profesoru Straussovi a uklidit kancelář.
- Důvěrný záznam COI o údajném zapojení nacistů v tajných činnostech. Zpráva teoretizuje, že tyto skutečnosti mohou být ve prospěch nepřátel Německa.
- Novinový výstřižek, který popisuje vznik COI.
- Spis propagandy COI, která varuje Američany, aby se vyvarovali podvratných činů mezi svými sousedy.
- Bohatý svazek záznamů, které si vytvořil Walter Pensky při rozhovorech s profesorem Straussem. Zápisky ukazují, že se Pensky zajímal o nějaký druh starodávných záhadných rituálů v souvislosti s posledním případem.
- Penskyho revolver ráže 38mm - nabitý a funkční. Ten je ukryt pod zápiskovým blokem v pravé zásuvce stolu.
- Zamčenou skříňku na stěně.

Dobře schovaný klíček.

Barman vám řekne, že o nikom neví a již se s vámi nechce o tom bavit.

V mnoha lokacích, které při hraní navštívíte, uděláte dobře, když strávíte nějakou chvíli důkladným porozhlédnutím. Je zde totiž mnoho věcí na prozkoumání. Některé z nich nesou důležitá vodítka a většina z nich vám pomáhá dobarvit si děj.

Řádné prohlédnutí revolveru ve vašem inventáři ukáže, že je v pažbě schován malý klíček. Vyzkoušením zjistíte, že tento klíček je od zamčené skříňky ve vaší kanceláři. Uvnitř této skříňky naleznete papír. Ten se zmiňuje o jakémsi seznamu, který získala COI od FBI, ale zmiňuje se také o tom, že některé informace jsou zašifrovány. Je na něm uveden způsob, kterým FBI záznamy zašifrovala. Na dolní části tohoto papíru je vidět, že se Pensky již pokoušel záznamy dešifrovat. Dal jste si tento záznam stranou, aniž byste věděl, co tento seznam může znamenat. Jediná další věc, která se ještě ve skříňce nachází, je vzkaz od profesora Strausse. V něm je uvedeno, aby ho Pensky co nejdříve kontaktoval ohledně jakýchsi artefaktů, o kterých spolu mluvili. To je již druhá spojitost Strausse s Penskym. Jste si skoro jist, že cokoliv, o čem mezi sebou hovoří, je důležité pro oba.

Teď, když jste se seznámil s vaším novým prostředím, je čas dát se do práce. Vlezte si do inventáře a zobrazte si podrobnosti o případu. Naleznete:

- Policejní zprávu předloženou detektivem Peterem Meryloem z 15. policejního okrsku. Zpráva naznačuje, že člověk jménem Henry W. Finster byl někým nucen k tomu, aby vstoupil do soukromého klubu nebo společnosti s možností spojení s podvratnými nacisty.

- Pěknou kartu, která je vlastně pozvánkou do gentlemanského klubu.

Po prohlédnutí záznamu máte několik otázek a tak se vydáte za Sullivanem. Zeptáte se ho nejdříve na několik nejasností v tomto případu a dozvíte se, že:

- Detektiv Merylo je hlavním vyšetřovatelem hodně publikovaného případu „brutálního vraha".
- Henry (Hank) Finster je předním vlastníkem továrny na výrobu munice s důležitými kontakty v ministerstvu obrany.

Teď se můžete vydat na průzkum okolí. Stiskněte pravé tlačítko myši a z menu vyberte „World Map". Vaše první zastávka bude kancelář detektiva Meryloa. Od něho získáte tyto informace:

- Merylo je zaplaven prací na případech vrahů, které jsou důležitější než vaše vyšetřování.
- Za Meryloem přišel Hank Finster s pozvánkou do tajné společnosti a blouznil o nacistech.
- Finster identifikoval muže, který mu dal tuto pozvánku v jedné z knih zločinců.

Otevřete tedy knihu zločinců (je zavřená a z vašeho pohledu leží na levém rohu stolu). Uvnitř této knihy je kousek papíru, na kterém je Finsterovo jméno, telefonní číslo a rodinný erb. Jinak zde není nic zajímavého. Erb na této pozvánce vám něco připomene. Podíváte se do spisu případu a naleznete úplně stejný erb. Poděkujete Meryloovi a zamíříte do muniční továrny za Hankem Finsterem. Jakmile vstoupíte do jeho kanceláře, všimnete si, že na stěně za jeho zády je zobrazen stejný erb, jaký jste viděl již dvakrát. Rozhovor s Hankem vám objasní, že:

- Hank Finster je německý dědic a že nemá rád nacisty.
- Pozvánku obdržel od muže, který předstíral, že shání práci.
- Když mu muž podával pozvánku, tak se představil jako „messenger" (posel).
- Finster popisuje posla jako zrzavého muže s hustým plnovousem.
- Následkem tohoto pozvání Finster propustil zaměstnance George Hansena. George zde pracoval jako předák a právě on pozval posla na první setkání s Finsterem.
- George je častým návštěvníkem McGintyova baru.

Poděkujete Finsterovi a vydáte se do baru hledat posla. Jakmile vstoupíte, všimnete si, že je zde málo lidí. Je to zapříčiněno vrahem, který řádí v okolí. Všichni se zdržují v blízkosti policie. Před barovým pultem jsou situovány stoly. U jednoho z nich spolu hovoří dva mohutní muži. V rohu této místnosti je stůl, u něhož sedí elegantně oděný muž, který se sem však příliš nehodí. Kromě těchto tří lidí a barmana zde nikdo není. Barman vám řekne, že o nikom neví a již se s vámi nechce o tom bavit. Jdete tedy za gentlemanem v rohu místnosti a dozvíte se, že se jmenuje Dick Winslow. Rozhovorem s Dickem zjistíte, že:

- Nemá ponětí, kdo je George Hansen.
- FBI drží ve vlastnictví seznam podezřelých Američanů německého původu. Ta dala tyto informace dohromady ještě s jinými společnostmi a Bill Sullivan má kopii tohoto seznamu.
- Že nemá respekt k vám, ale ani k jiným juniorským agenturám.

Následně potom se vraťte k detektivovi Meryloovi. Když mu řeknete, že jste mluvili s Winslowem, stane se vřelejším. Pokračujete za svým šéfem do kanceláře. Zeptáte se ho na „Blacklist" (seznam podezřelých Američanů německého původu). Přesně jak jste si myslel: Finsterovo jméno je na tomto seznamu uvedeno. Vrátíte se do své kanceláře a pokusíte se zjistit, jaké informace FBI zakódovala. Použitím seznamu, systému od Penskyho a Finsterova telefonního čísla jste schopni dešifrovat kód. Před jmény několika předních německých Američanů obsahuje dekódovaný text telefonní číslo. Najděte si linku se jménem profesora Strausse a dekódujte jeho telefonní číslo. Pro ty, kteří na tuto hádanku nemohou přijít, je to číslo: 267-404. Zavolejte tedy na toto číslo telefonem z vaší kanceláře. Získáte spoj s clevelandským přírodovědným muzeem. Zjistíte, že Profesor Strauss je mimo město, ale že mu můžete nechat vzkaz.

Erb na pozvánce vám něco připomene.

▼ Putování světem Black Dahlii vás zavede i na taková místa.

Vrátíte se do baru, k detektivovi Meryloovi a do Finsterovy kanceláře, ale nezjistíte nic nového. Jdete do své kanceláře a zjišťujete, že zde máte zprávu. Je od slečny Heleny Straussové z přírodovědného muzea. Usoudíte, že je nejvyšší čas zajít se do tohoto muzea podívat. Klikněte si na „World map" a zvolte „Museum of Natural History". Nyní jste vyzváni ke změně CD ve vašem CD-ROMu. Vložte disk 2 a zvolte OK.

CD 1B

Právě vstupujete do kanceláře v přírodovědném muzeu. Zde se seznámíte s dcerou profesora Strausse. Dozvíte se, že profesor je mimo město kvůli nějakým obchodům a že se ho Pensky pokoušel kontaktovat ohledně materiálů, které potřeboval přeložit. Helen vám řekne, že neví, co by tyto materiály mohly znamenat, ale že ví, že Pensky považoval tyto věci za životně důležité. Začnete tedy v hlavě přemítat, kam by mohl Pensky tak důležité věci schovat. Odejdete z muzea a jdete do své kanceláře.

▼ Sametový sáček s vyrytými symboly.

Bude vám to chvilku trvat, ale zjistíte, že pokud rozsvítíte světlo a podíváte se na lustr, tak vidíte jakýsi obrys něčeho, co je tam uschováno. Kliknete na něj myší a vidíte, jak Pearson vylézá na stůl a sundává z něj malý sametový sáček. Obsahuje hranaté kousky keramiky a dva pergameny. Každý keramický kousek má na sobě vyryt určitý symbol. Pergamen je popsán větami, které jsou tvořeny symboly. Tyto symboly se shodují s těmi, které jsou na keramických úlomcích. Jen jedna věta je napsána anglicky. Je napsaná Penskyho rukopisem a čtete jí jako „Nine Gifts to Odin".. Pokud se podíváte na kousky keramiky pořádně, zjistíte že jsou mezi nimi i ty, které jste již viděl. Začíná se rýsovat tří-dimensionální hádanka. Problémem je, že jsou tisíce možných kombinací, jak dát tyto kousky dohromady. Nevíte, co má tohle všechno znamenat, ale stále více si uvědomujete, že potřebujete nalézt George Hansena. Zamíříte k baru. V zadní části místnosti sedí muž. Jdete k němu a zeptáte se ho, jestli zná George Hansena. Vaše trpělivost se vyplatila. Muž odpoví, že on je George. Řekne vám, že se jeho život změnil od dob, kdy

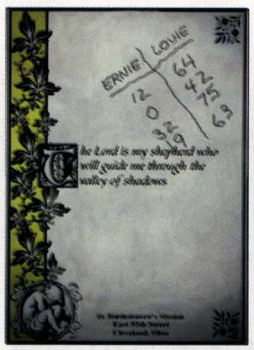
ho Finster vyhodil a že je ochoten s vámi spolupracovat. Rozmluva vám odhalí toto:

- Muž, který doručil Finsterovi pozvánku, se jmenuje Louie.
- George potkal Louieho před několika týdny v tomto baru. Když mu Louie řekl, že je úplně na dně, tak mu George nabídl práci.
- George toho moc o Louieovi neví a neví ani, kde byste ho mohl najít.
- George se zeptá v okolí a zjistí co nejvíc o Louieovi.

Ještě než odejdete, prohlédnete si telefon u zdi za barem. Vidíte, že je stěna kolem telefonu popsaná. Podíváte se zblízka a naleznete jméno Lou Fielding. Zavoláte na číslo vedle tohoto jména (nechcete-li ho hledat, pak je to číslo 267-259), ale na něm se nikdo s jménem Lou Fielding nenachází. Rozhodnete se jít za detektivem Meryloem pro nějaké podrobnější informace. Nahlédnete opět do knihy zločinců a naleznete muže, který odpovídá Finsterovu popisu. Pod jeho fotkou je napsáno jméno Louis Fischer. Jednou z přezdívek tohoto muže je i jméno Lou Fielding. Vracíte se opět do své kanceláře a přemýšlíte o tom, že by Louie mohl používat jednu ze svých přezdívek. Míříte do baru, vytáčíte číslo a ptáte se po člověku jménem Lou Fielding. O nikom takovém na druhé straně telefonu nevědí. George Hansen má pro vás nové informace, ale neví, jestli vám v něčem pomohou. Vypadá to, že jeden z jeho kamarádů používal jméno Harold při setkání s Finsterem. Na základě této informace zavoláte znovu na telefonní číslo Louie Fieldinga a zeptáte se na jméno Harold. Opět se ozve záporná odpověď. Odejdete do muzea a ukážete Helen pozvánku, Finsterův papír, symboly ze sametového sáčku a pergameny, které byly v něm (ukážete je pomocí tlačítka „USE“ v inventáři). Obejdete Hanka Finstera a detektiva Meryloa a pokoušíte se zjistit další informace, ale bez úspěchu. Je čas vrátit se za Helen. Je schopna vám sdělit nějaké informace. Nejsou však až tolik důležité. Řekne vám, že na to, aby se mohla pokusit rozluštit tuto hádanku, by potřebovala více času. Z konverzace s Helen zjistíte, že:

- Symboly, pergameny a pozvánka jsou vše „severní runy“ neboli stará forma psaného německého jazyka, ale tato forma není ani jednou z těch, se kterými je Helen obeznámena.
- Fráze: „Nine Gifts to Odin“ obvykle znamená nějaký druh lidského nebo zvířecího obětování.
- Nikdy neslyšela o „The Brotherhood of Thule“ (bratrstvu – tajné společnosti která se vztahovala k pozvánce). Odvolává se ale na „Thule society“ (společnost), která existovala předtím, než se Hitler dostal k moci.
- Erb na pozvánce patří sektě „Teutonic Knights“, kteří byli exkomunikováni za pohanství.
- Vzhledem ke knize, kterou vám Helen ukázala, byli Hankovi časní předci dědičnými důstojníky sekty.
- Profesor Strauss vlastní mozaiku, kterou našel v Evropě. Ta zobrazuje erby všech důstojníků. Obsahuje také jejich jména, která se zjeví, pokud je mozaika správně složena. Mozaika ještě není složena a vy se na ní můžete podívat.
- Jedním z důstojníků byl i Herald nebo Messenger. Možná že Louie nevychází pod pseudonymem Harold, ale používá své oficiální jméno ze sekty.

Vidíte, že je stěna kolem telefonu popsaná.



Karta z misie svatého Bartoloměje.

Tyto poslední informace vás donutí přemýšlet. Pokud budete schopen složit mozaiku a naleznout jméno Herald, pak možná budete schopen zjistit jakou přezdívku Louie používá a kde se schovává. Popojdete k desce a dáte se do práce. Kliknete-li levým tlačítkem na jakýkoliv kousek mozaiky, můžete ho zvednout. Druhým kliknutím ho opět položíte zpět. Jestliže kliknete levým tlačítkem myši a budete ho držet, můžete pohybovat s kousky mozaiky po stole a dosazovat je na jejich pravé místo. Zabere vám to nějaký čas, ale kdykoliv si nebudete vědět rady, tak si od Helen půjčíte knihu se známými erby a podle ní je sestavíte. Potom, co jste se vypořádali s tímto úkolem, rozsvítíte lampu nad stolem a zjistíte tři jména:

- Finsterlau – Sergeant at Arms
- Mulhaven – Scribe
- Fischterwald – Herald

Jako první prohlédněte seznam německých Američanů. Naleznete zde pouze jméno Mulhaven. Všechno tohle naznačuje, že Louie není tak důležitý v důkladném zkoumání FBI. Samozřejmě poděkujete Helen za její pomoc a popojdete do McGintyova baru. Zavoláte ještě jednou na telefonní číslo Louieho a poptáte se na jméno Louie Fischterwald. Ozve se kladná odpověď. Hlas na druhé straně linky vám sdělí, že Louie není doma, ale že ho můžete zastihnout v gentlemanském klubu. Posléze se vydáte do Havraního klubu („Raven Room“). Vstoupíte, ale ve vstupní hale nikdo není a dveře do klubu jsou zavřené. Na stěně vedle dveří je bzučák. Kliknete na něj a dozvíte se, že Louie má nějakou práci ve městě. Prohlédnete si tedy alespoň pořádně tuto místnost a zjistíte, že mimo návštěvní knihy se jmény a telefonními čísly je u levé nohy dřevěného stolu jakýsi papírek. Pořádně ho prozkoumáte. Ve skutečnosti je to karta z misie svatého Bartoloměje (Roaring Third). Na druhé straně této karty je zapsáno skóre z nějaké hry mezi Louiem a Erniem.

Zjišťujete, že Ernie je hlídač v misii. Jdete za ním a z rozhovoru s ním vyplyne, že:

- Hodně tuláků vidí v misii dobrý přístřešek.
- Ernie je kamarád Louieho.
- Louie pracuje jako vrátný v Havraním klubu.
- Louie představil Ernieho půvabné Glorii DeMille. Ernie vám ukáže svojí fotku, na které je zachycen i Louie a jiní přátelé.

Zjišťujete, že Ernie je hlídač v misii.

Uvědomíte si, že tato fotografie by vám mohla pomoci. Louie je závislý na majetku a tak ho necháte samotného a zkusíte se vrátit, až zde nebude. Rozhodnete se k cestě do muzea. Chcete se zeptat, jak daleko je Helen s překladem. Helen je jako vždy ráda, že vás vidí. Řekne vám, že pokročila jenom málo se zkoumáním posloupnosti symbolů. Na druhou stranu již dokázala přeložit text ze svitků. Princip byl v tom, že text je napsán foneticky. Nyní již použití tohoto textu vypadá nadějněji. Prohlédnete si přeložený text a zjistíte, že je to nějaká forma archaických rituálů. Jak vám Helen vysvětlí, jsou zde popsané dva sobě podobné rituály. Jeden byl vytvořen proto, aby vyvolal ducha Norse god Odin (severního boha Odina) a druhý je určen k tomu, aby tohoto ducha zabil a převedl jeho sílu do vykonavatele. Vypadá to, že pozvánka, kterou dal Louie Finsterovi, je hybnou silou pro vaše vlastní vyšetřování a je nějak spojena s posledním případem Waltera Penskyho. Následuje cesta do Havraního klubu. Tentokrát již zde Louie je, ale odmítá s vámi mluvit když mu řeknete, že jste federální agent. Dochází vám, že budete muset poznat Louieho lépe, aby s vámi spolupracoval. Najednou vás napadne, že byste se mohl jít ještě jednou podívat na Ernieho fotografii. Navrátíte se do misie a shledáte, že Ernie je pryč. Toho ihned využijete a podíváte se do Ernieho kufru za pultem. Přetahováním věcí v kufru objevíte na jeho pravé straně úplně naspod fotku, kterou vám Ernie ukazoval. Teď, když tuto fotografii vlastníte, můžete si ji řádně prohlédnout. Z toho, že Louie má nějaké zápisy v trestním rejstříku, usoudíte, že jeho přátelé také nemusí být žádní

svatouškové. Jako blesk vám do hlavy vklouzne nápad. Kdo jiný by mohl vědět něco o těchto lidech, když ne detektiv Merylo. Zamíříte tedy do jeho kanceláře. Jakmile pohlédne na fotku z misie, řekne vám, že lidé, co jsou kolem Louie, Ernieho a Glorie jsou clevelandští gangsteři. Také vám sdělí, že v době, kdy byla fotka zhotovena, používal Louis Fischterwald jméno Louie the Fish. Před pár lety náš Louie ukradl peníze od místní chátry a následně zmizel. Merylo má tušení, že mnoho gangsterů by bylo vděčných, kdyby věděli, kde Louie je. To je přesně to, co jste potřeboval vědět, abyste učinil Louieho více spolupracujícím. S velkými díky Meryloovi se odebíráte zpět do Havraního klubu. Jak jste si myslel. Louie při pohledu na fotku s Erniem je ochoten spolupracovat, ale bojí se cokoliv říci v klubu. Dohodne si s vámi schůzku na pozdější odpoledne na místě, které je mnohem bezpečnější.

Toho večera přijdete podél řeky k opuštěné továrně se skladovacím komplexem. Chystáte se ujít posledních pár kroků, když náhle spatříte muže, který se snaží vejít zamčenými dveřmi do jedné z budov. Zavoláte na něj, ale muž na místo odpovědi zvolí radikálnější způsob komunikace. Vytáhne pistoli a začne po vás střílet. Pearson je v tomto oboru nový a neuvěřitelně nemotorný. V prvním okamžiku střelby se skrčí a upustí na zem svůj odznak. Následně, když tajemný muž odběhne temnou uličkou mezi budovy, se Pearson sehne a svůj odznak z podlahy zvedne. Nevšimne si, že mu v něm chybí jeho talisman pro štěstí. Zamíří do tajuplných míst tohoto komplexu, aby vystopoval neznámého muže.

Nyní jste v nezáviděníhodné situaci. K tomu, abyste uspěl, musíte projevit značnou dávku odvahy a postřehu. Je třeba vystihnout pravý okamžik pro střelbu. Svou zbraň můžete použít, pokud se objeví zaměřovací kurzor. Šetřte však náboje, protože jich máte k dispozici pouze devět. Poprvé se přiblížíte k neznámému muži v hale, která je plná beden a starých krabic. Posloucháte pozorně jeho rozléhající se kroky. Jestliže ho uslyšíte běžet po kovové podlaze, budete vědět, že na konci haly zatočil doleva. Uslyšíte-li ale, že běží po dřevěném povrchu, pak běžel stále rovně. Na toto určení směru si dejte pozor. Zvolíte-li totiž špatný směr, muž se vrátí a napadne vás. Teď, když víte, jakým směrem běžel, máte hned lepší představu, jak ho dostihnout. Zahnul-li doleva, pak je schován za rohem a stačí pouze jedna dobře mířená střela a je váš. Pokud ale muž běžel rovně, pak vyběhl do horního patra a jak sami vidíte (nebo lépe řečeno nevidíte), je příliš dobře schovaný a krytý. Přímý útok je nemožný. Musíte se rozhodnout, na kterou stranu půjdete.

Vyberete-li si levou cestu, dojdete k místu, kde jste dobře krytý. Zde již máte reálnou naději dostat ho. Přímo před vámi jsou trubky, kterými prochází pára. Za nimi vidíte stín. Dobře mířená střela způsobí, že muž se odkryje a náhle máte šanci. Neplýtvejte ale časem, protože netrvá dlouho, než vás dotyčný zpozoruje. Tyto promrhané chvíle by mohly být poslední okamžiky vašeho života.

Vyberete-li pravou cestu, dojdete také k šikovnému místu. Odtud je ale střelba obtížnější. Klikněte proto na prázdnou láhev od vína, která se povaluje na zemi. Vidíte, jak ji Pearson zvedá a odhazuje ji na druhou stranu místnosti. Zvuk rozbíjející se lahve vyláká útočníka ven a předtím, než se stačí zorientovat, vystřelíte osudovou střelu.

Pokud nevyhrajete napoprvé, nezoufejte. Programátoři vám trochu napomohli tím, že si tuto akci můžete zopakovat. Potom, co vyhrajete souboj, se jdete podívat na útočníka zblízka. Objevíte, že u sebe měl nacistickou pistoli. Jediná jiná zajímavá věc, kterou u něho naleznete, je krabička zápalek z hotelu Cleveland. Uvnitř krabičky je napsáno Mulhavenovo jméno které již znáte z jiných lokací.

Následně vidíme Pearsona, jak opouští tovární budovu a vychutnává si okamžik relaxace. Na schodech potkává chlapce, který mu velice nervózně podává krabici. Ještě než uteče pryč, řekne vám, že mu ji někdo dal s nařízením doručit vám ji. Když Pearson krabici otevře, strne. V krabici je hlava Louie Fischterwalda.

CD 2A

Toto CD začíná scénkou z vašeho snu nebo chcete-li raději noční můrou. Vysvobodí vás z ní až detektiv Merylo, který pohodí na váš stůl ranní vydání novin. Merylo nejprve Pearsona pokárá za to, že spí v práci, ale posléze se s ním dá do rozhovoru o zabitém Louieovi. Můžete ignorovat jeho otázky a pokládat mu vlastní nebo mu můžete odpovídat a tím si doplňovat mezery. Zjistíte ale sami, že je lepší s detektivem normálně hovořit a na jeho otázky odpovídat. Řeknete mu o schůzce, kterou jste si ujednal s Louiem. Pearson argumentuje tím, že vrah musí být nějak zapojen do bratrstva, ale Merylo se domnívá, že je to práce hledaného brutálního vraha. Jakmile Pearson

Helen je vaší schopnou pomocnicí.

Zvolíte-li totiž špatný směr, muž se vrátí a napadne vás.

Přesunete vozík ke dveřím a vylezete na něj.

Krabička zápalek z hotelu Cleveland.

Jones není zrovna nejochotnější chlápek.

sdělí Meryloovi svou teorii, že Louie byl zavražděn proto, aby nemohl mluvit o kruhu nacistických špehů, Merylo odvětí, že Louie nebyl zabit tradiční nacistickou metodou. Nacisté sice jsou vrazi, ale nikdy své oběti nečtvrtí. Merylo se také Pearsona ptá na onoho záhadného střílejícího muže z opuštěné továrny. Znovu je vám předáno velení nad Pearsonovým rozhodnutím. Můžete nebo také nemusíte Meryloovi říci, co víte. Zároveň si však uvědomujete, že je lepší spolupracovat. Informujete Meryloa, že muž byl Němec. To soudíte podle zbraně, kterou měl u sebe. Na otázku, zda byl muž identifikován, Merylo odpoví, že to je záležitost FBI a že se můžete jít informovat k Winslowovi. S těmito slovy Merylo Pearsona opouští a Pearson zůstává sám ve své kanceláři. Poté, co Merylo odešel, si všimnete, že zapomněl na vašem stole noviny. Klikněte na ně myší a prozkoumejte je. Přední strana je věnována Louieho smrti. Přečtete si článek a prozkoumáte fotografie, které byly pořízeny na místě, kde byl nalezen zbytek těla. Zobrazíte si mapu a vydáte se do kanceláře svého šéfa. Jakmile Pearson dojde ke dveřím do Sullivanovy kanceláře, zaslechne rozhovor Winslowa se Sullivanem. Slyší je mluvit o střelbě, vraždách a také o Pearsonových schopnostech jako začínajícího agenta. Pearson je dost troufalý, a tak není divu, že se rozhodne vejít dovnitř. Když Winslow zaznamená jeho příchod, zkrotí svoji tirádu a otočí se směrem ke dveřím. Položí Pearsonovi přátelsky ruku na rameno, řekne Sullivanovi, že dokončí svojí konverzaci později a odejde. Promluvíte si se Sullivanem a vydáte se pokračovat ve vyšetřování. Zobrazíte si inventář a prozkoumáte zápalky, které jste sebrali mrtvému nacistovi. Zjistíte, že jsou to zápalky z clevelandského hotelu. Na nich je napsáno jméno „Mulhaven". Vzpomenete si, že je to jedno ze jmen z černé listiny a zamíříte do hotelu.

U recepce poznáte muže jménem Jones. Ten dělá v tomto hotelu recepčního. Váš rozhovor, který odhalí, že Joseph Mulhaven je zde váženým hostem, je náhle přerušen zazvoněním telefonu. Volá jeden z hostů a stěžuje si, že neobdržel své noviny. Jones zavolá poslíčka, který okamžitě jde hostovi noviny donést. Důkladnější rozhovor s recepčním vám odhalí, že Mulhaven je v tomto hotelu ubytován, ale momentálně je mimo svůj pokoj. Jones vám však nesdělí, ve kterém pokoji je ubytován. Zdá se, že Mulhaven je velmi důležitou osobou ve vašem vyšetřování. Vedle zápalek a listiny nepohodlných Američanů se Mulhavenovo

jméno objevilo také na rozbitém skle v muzeu. Shledáváte stále důležitějším prohledat jeho pokoj a zjistit něco nového o tomto muži a o bratrstvu. Chcete se podívat do registrace hostů sami, ale Jones vám knihu neukáže s tím, že je jen pro hosty. Musíte lépe zapojit mozek, abyste přišel na to, jak se do pokoje dostat. S pohledem na telefon na jedné ze stěn si vzpomenete na váš první rozhovor s Jonesem a na to, jak byl přerušen. Dojdete k telefonu a vytočíte číslo uvedené na zápalkách. Ozve se Jonesův hlas. Využijete svoje nadání pro imitaci a jako Mulhaven chcete donést noviny do pokoje. Jones opět zavolá poslíčka a s novinami ho pošle do Mulhavenova pokoje. Pearson ho následuje a vstoupí do výtahu za ním. Následuje ho do Mulhavenova pokoje, pokoje „23G". Poslíček zaklepe na dveře, ale nikdo neotevírá. Pohodí noviny u dveří a s mírně rozhozenou náladou odchází. Přitom míjí vozík jedné z uklízeček. Ta zastavuje u jednoho z pokojů a vchází dovnitř. Vozík přitom nechává na chodbě. Podíváte se na dveře, ale jsou zamčené. Podíváte se také na vozík, zda na něm nejsou nějaké klíče, ale bez úspěchu. Zjišťujete, že nade dveřmi je malé větrací okno. Tím byste se mohl podívat dovnitř. Stačí se jen nějak k tomuto oknu dostat. Moment přemýšlení... Ha, už to mám! Přesunete vozík ke dveřím a vylezete na něj. Snažíte se okno otevřít, ale nejde to. Nyní vám poslouží nůž, který je dole ve vozíku. Seberete ho a otevřete s ním okno natolik, aby se vám podařilo prolézt na druhou stranu. Pokoj je sice obydlený, ale vůbec nevypadá na to, že by v něm Mulhaven přespával. Popojdete k posteli a ve váze na nočním stolku naleznete klíč a podivnou pozvánku. Kliknete na klíč, který se okamžitě přesune do vašeho inventáře. Kliknete také na pozvánku. Náhle slyší Pearson cvakat klíč v zámku. Nechá vše ležet a rychle se ukryje za závěs u okna. Pearson vidí, jak do pokoje vchází uklizečka, ale není sama. Za ní vstupuje do místnosti ještě několik drsných mužů v čele s nápadně oblečeným, na první pohled aristokratickým mužem. Pearson slyší, že všichni mluví s německým přízvukem. Dávají s poděkováním nějaké peníze uklízečce a začínají prohledávat pokoj. Uklízečka se zdá být dost nervózní. Připomíná jim, že slíbili, že nebudou s ničím hýbat a že zde budou jen pár minut. Vůdce této „čety" sáhne do vázy o vyndá odtud pozvánku, která ihned zmizí v jeho kapse. Místo ní položí na dno vázy nějakou fotografii. Muži i uklízečka opouštějí místnost a Pearson slyší, jak uklízečka zamyká dveře. Teď je

Fotografie Mulhavena s prostitutkou

v pokoji již klid a vy si můžete prohlédnout místnost ještě jednou. Podíváte se do vázy a vyjmete z ní fotku. Na fotce je zobrazen muž středního věku, zavalitější postavy v choulostivé situaci s nějakou ženou, která vypadá jako prostitutka. Prozkoumáte fotku ještě jednou ve svém inventáři, ale tentokrát z druhé strany a naleznete vzkaz, který vypadá spíše jako vydírání a je adresován Mulhavenovi, který se podle tohoto vzkazu má dostavit na obvyklé místo v obvyklý čas. Snažíte se nalézt další spojitosti Mulhavena s bratrstvem, ale bez úspěchu. U jedné stěny naleznete skříň, která je zamčená, ale nenaleznete na ní žádný otvor pro klíč. Na této skříni však místo něj naleznete místo, do kterého je vyryt jeden ze symbolů, se kterými jste se již setkal. Smíříte se s tím, že zde již nic nepořídíte a vydáte se hledat štěstí jinam. Odcházíte do Louieho skrýše („hideout").

Ihned po příchodu na toto místo zjišťujete, že skrýš je již dlouho opuštěná. Po stěnách a na podlaze jsou nakreslené nebo vyryté záhadné symboly. Vedle starých uhelných kamen je na zemi vidět několik symbolů vyrytých do podlahy. Očistíte místo od popela a zaznamenáte si symboly do poznámkového bloku. Prozkoumáváte místnost dál a zjišťujete, že jedno prkno na podlaze vrže, když přes něj přejdete. Bližším ohledáním zjistíte, že je prkno uvolněné a že jde vyjmout. V této skrýši naleznete skříňku. Není ale obyčejná. Je to jakýsi typ „trezoru" a má tvar vodního mlýnu. Popravdě řečeno, je to vaše první hádanka v této hře. Pokud se nechcete trápit s touto hádankou, stačí když budete mít otevřený inventář, zobrazenu tuto skříňku a napíšete slovo „LOGHOUSE". Pro ty z vás, kteří si alespoň trošku chtějí namáhat své unavené závity, je tu připraven postup k „odemčení" skříňky. Následujte tyto kroky:

1. Otočte lampu ve směru hodinových ručiček.
2. Zasuňte malé okno na levé straně dovnitř.
3. Stáhněte komín dolů.

Uzamčená skříňka

Poté, co Merylo odešel, si všimnete, že na vašem stole zapomněl noviny.

V této skrýši naleznete skříňku.

4. Vysuňte desku, která byla pod malým oknem nahoru.
5. Otočte mlýnským kolem směrem od sebe. Tím se vysune panel na levé straně.
6. Posuňte tento panel co nejvíce doleva.
7. Posuňte desku, která byla na začátku pod malým oknem zpět dolů.
8. Vysuňte komín.
9. Otočte mlýnským kolem směrem k sobě.
10. Otočte lampu proti směru hodinových ručiček.
11. Posuňte dlouhý panel pod velkým oknem doleva.
12. Otevřete dveře.
13. Posuňte malou krychli se symbolem nahoru (musí zapadnout celá).

Po úspěšném vyřešení této hádanky se vám otevře střecha skříňky. Uvnitř je záhadný prsten s reliéfem symbolu a malý klíč. Reliéf symbolu, který je vyrytý na prstenu, vypadá stejně jako vyrytý symbol ve skříni v Mulhavenově pokoji. Klíč pasuje do vrchní zásuvky stolu, ale nejde s ním pootočit. Stejně si ale tento klíč pro jistotu berete. Doufáte, že vám Sullivan poskytne více informací a vydáte se k němu.

Snažíte se zjistit něco nového o Mulhavenovi a Němcích. Z rozhovoru se Sullivanem se dozvíte, že:

- Mulhaven byl nějakou dobu pod vyšetřováním. Tento muž není při svých návštěvách v Clevelandu příliš diskrétní. Navštěvuje řadu klubů a kasin. Je také mužem, který je hrdý na své německé dědictví a kvůli tomu se dostal do rukou hochům z FBI.
- Sullivan z vašeho popisu ihned pozná, o koho jde. Jmenuje se Wilhelm Von Hess a je nacistickým diplomatem. Nějaký čas prováděl špionáž a měl být za to odsouzen. Avšak kvůli jeho německo-americkým vztahům se tak doposud nestalo.
- Poté, co mu ukážete fotku Mulhavena s prostitutkou vám řekne, že tento snímek byl pořízen na místě zvaném „Flanagan". Je to nelegální kasino s vykřičeným domem. Sullivan vám gratuluje ke skvělému výkonu ve vašem vyšetřování. Máte již dost důkazů, abyste mohli zasáhnout proti Von Hessovi a zadržet Mulhavena jako zrádce. Varujete Sullivana, že by bylo nebezpečné zabývat se oběma případy zároveň. Cítíte, že jste na vrcholu čehosi obrovského. Sullivan vám ještě sdělí, že je to vaše vyšetřování a že nechá rozhodování zcela na vás.
- Teď, když jste si již vytvořili definitivní spojení vašeho případu

s Walterem Penskym, považujete za nezbytné ponořit se více do vyšetřování Penskyho. Když se zeptáte Sullivana na Penskyho poslední případy, sdělí vám, že Pensky začal být touto „hatlaninou" posedlý.

S těmito informacemi zamíříte nejdříve do Flanaganu, kde zjišťujete, že tam Mulhaven není. Nevíte, kde jinde hledat, a tak se vydáte k Winslowovi. Konverzace s ním odhalí, že:

- Se FBI zabývá případem Mulhavena.
- Si nedokáže představit, co by zde Von Hess mohl dělat.
- Má Mulhavenovy spisy uloženy v trezoru, ale nemůže vám je ukázat.

Rozhodnete se vrátit do hotelu. Mulhavenův pokoj je stále prázdný, takže můžete lépe prozkoumat jeho skříň. Zobrazíte si inventář a kliknete na prsten. U něho potom zvolíte „USE" a tím ho použijete na skříň. Následuje prapodivný sen, který po chvíli zmizí. Skříň se otevře a vy začnete prohledávat obsah. Mezi nepotřebnými věcmi naleznete také pozvánky určené pro členy bratrstva do „otevřeného domu" (open house). Shledáváte, že by se vám mohla hodit a proto si jednu vezmete. Rozhodnete se zajít k Winslowovi a ještě jednou ho požádat, aby vám ukázal spisy. Jste si jist, že jeho a vaše vyšetřování jsou nějak spojena.

CD 2B

Když se vrátíte do Winslowovy kanceláře zjišťujete, že je prázdná. Slyšíte pouze chichot ozývající se z místnosti Winslowovy sekretářky. Využijete tedy situace a začnete prozkoumávat místnost. Je zde spousta drobností a také fotografie agenta v harvardské fotbalové uniformě. Pod touto fotkou je napsáno „Harvard 19, Yale 6 - 1933". Pátráte dál a nacházíte trezor, který je ukrytý za jedním obrazem. Heslo pro otevření sejfu je „MASTERLOCK". Ti z vás, kteří jsou alespoň trošku poctiví, mohou zkusit otočit číselník třikrát doprava na 19, dvakrát doleva na 6 a jednou zpět na 33. Bingo! Sejf se pomalu otevírá. Uvnitř je mimo jiných věcí i Penskyho spis. Rychle ho projdete a zkoumáte články o německých aristokratech, ukradených artefaktech, případu s krycím jménem „Black Dahlia" a oficiální záznam COI, který přikazuje Penskymu zastavit vyšetřování. Všechny důležité informace jsou automaticky zaznamenávány do vašeho zápisníku.

Nakonec je zde i zpráva o současném pobytu Penskyho. Toto místo se nazývá „Sunnyvale Rest Home". Právě dokončíte průzkum, když se začnou otevírat dveře. Pearson uklidí rychle spis zpět do trezoru a zavře ho. Předtím ale hbitým pohybem „zkroutí" zevnitř Dickovu propustku speciálního agenta FBI. Náhle vchází do své pracovny Winslow a je vidět, že je z vaší přítomnosti nervózní. Řekne vám, abyste přišel ve vhodnější okamžik a vy samozřejmě souhlasíte a rychle opouštíte Dickovu kancelář. Zamíříte do Sunnyvale. Pensky je připoután na invalidní vozík. Když vstoupíte, tak mu zdravotní sestra podává prášky. Brzy nato odchází. Jakmile se mu Pearson představí jako muž, který ho vystřídal v COI,tak Pensky vyplivne prášky a odvětí, že je dost, že se ukázal. Promluvíte si s ním a zjistíte, že:

- Jeho případ obsahoval nadpřirozený objekt pojmenovaný Black Dahlia.
- Masový vrah byl také nějak zapleten do jeho případu.

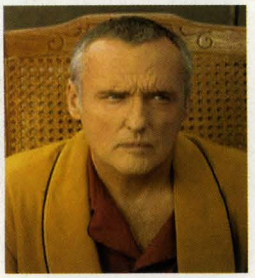
Následuje další podivný sen.

- Si myslí, že Havraní klub je pouze začátkem něčeho daleko horšího.
- Pensky vám poradí, abyste nalezl tři věci, o kterých se dozvěděl ohledně starodávného zaříkávání. Jsou to: havraní pero, vlčí zub a dračí moudrost. Ty vás ochrání před vašimi sny.
- Havraní pero je ukryto ve vaší kanceláři, ale druhé dvě věci mají v držení členové bratrstva. Pokud se dokážete vrátit s těmito věcmi k Penskymu, pomůže vám zbavit se muže ve vašich snech.

Vrátíte se do své kanceláře a naleznete pero přesně tam, kde vám Penskyho řekl, že je. V polici v knize nazvané „The Crusades". Vrátíte se do Louieho skrýše a prohledáte ji zvovu. Jediná věc, která vám stále není jasná je, že má uzamčenou zásuvku ve stole, ale klíč do ní nepasuje. Vložíte klíč opět do klíčové dírky a začnete experimentovat. Zjistíte, že zámek pracuje na nějakém záhadném způsobu. K vyřešení této hádanky následujte tyto kroky:

1. Zasunout dovnitř
2. Otočit doleva
3. Vysunout ven
4. Otočit dvakrát doprava
5. Zasunout dovnitř
6. Otočit klíč zpět do výchozí pozice
7. Vysunout ven

Uvnitř naleznete vlčí zub pokrytý stříbrem, který je popsán mnoha zvláštními symboly. Opustíte skrýš a zamíříte do místa „Flanagan". Zde v jednom z luxusních pokojů naleznete Mulhavena. U něho sedí prostitutka. Té je v prvním okamžiku naprosto jedno, co po Mulhavenovi chcete, ale jakmile mu ukážete fotku od vyděračů, prostitutka se zvedne a kvapně místnost opustí. Rozhovor s Mulhavenem vám odhalí, že:



Tak tohle je váš předchůdce Pensky. Další z vašich spojenců.

Když vstoupíte, tak mu zdravotní sestra podává prášky.

- Všechno, co Von Hess chce, je dostat se na párty.
- On sám se přidal k členům Havraního klubu kvůli sociálním kontaktům.
- Mulhaven znervózní ve chvíli, kdy ho požádáte o pozvánku na párty. Tvrdí, že už je příliš pozdě. Pozvánky jsou totiž chráněny nejen potvrzením, ale i pečetním razítkem. Ukážete mu tedy pozvánku (tlačítko „USE" v inventáři) a podáte mu i pero. On, sice neochotně, ale nakonec přece pozvánku podepíše.

Vrátíte se do Sunnyvale, abyste zjistil spojitosti mezi havraním klubem, bratrstvem a masovým vrahem. Jakmile Penskymu řeknete o párty, znervózní a sdělí vám, že:

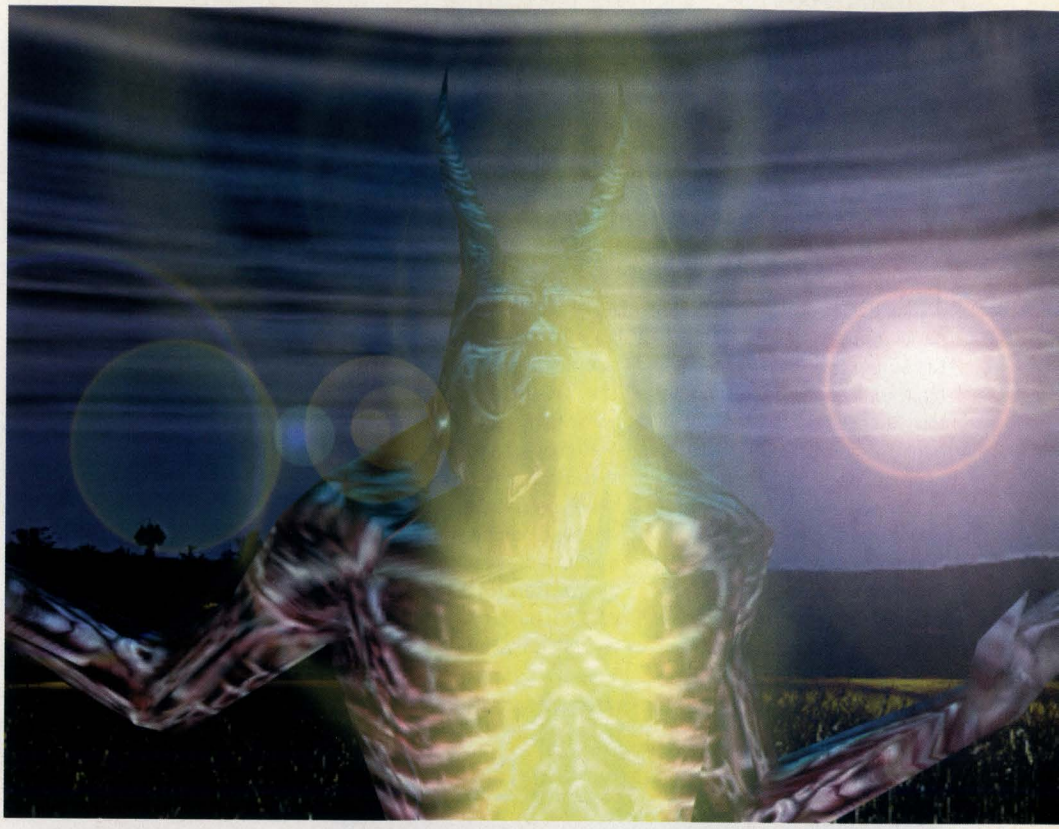
- Se musíte dostat na večírek. Kdyby se nacisté dozvěděli o případu Dahlia, znamenalo by to nebezpečí pro zbytek světa.
- Existuje razítko v muzeu národní historie, které by vám mohlo pomoci.

Nyní odkráčíte do muzea. Helen souhlasí s tím, abyste použil razítko. Přichází další sen, který netrvá dlouho. Po něm se začnete vážněji zajímat o razítko. Je položeno na stole. Sundáte z něj kryt a zjišťujete, že je na něm pět otočných kroužků. Ty se dají otáčet doleva nebo doprava. Kroužky jsou číslovány jedna až pět odshora dolů. Pro úspěšné dokončení této skládanky následujte tyto kroky a otočte:

1. Čtvrtým kroužkem doprava
2. Prvním kroužkem doprava
3. Pátým kroužkem doprava
4. Prvním kroužkem doprava
5. Druhým kroužkem doprava
6. Prvním kroužkem doprava
7. Třetím kroužkem doprava
8. Pátým kroužkem doleva
9. Prvním kroužkem doprava
10. Druhým kroužkem doleva
11. Třetím kroužkem doleva
12. Prvním kroužkem doleva
13. Čtvrtým kroužkem doleva

Zjistíte, že zámek pracuje na nějakém záhadném způsobu.

Jakmile dokončíte správné pořadí, nakape Helen trochu pečetního vosku na pozvánku a vy ji orazítkujete. Teď máte již vše potřebné k tomu, abyste se dostal na večírek. **-Ondřej Jirsák** ■ pokračování příště



Nad Zemí se snesl stín a Bůh se přestal starat o své věrné ovečky. Nemohl se o ně starat. Objevila se tu vyšší moc, která mu to nedovolovala a začala tvořit dějiny podle svého. Nadešel věk bolesti a utrpení, kde si byli všichni rovni před svým trýznitelem. Už byl jenom on, všemohoucí kybernetický stroj, a potom lidé, hloupý biologický odpad...

Queen: The eYe

Průvodce přes první tři úrovně skvělé hry inspirované hudbou skupiny Queen!

Agent Dubroc byl také jeden z nich. Jeho krédo bylo za jedno se státní ideologií a prováděl to, co EYE chtěl s ochotou a důsledností. Neposlušní byli trestáni, tázající se zabíjeni. Dubroc pochopitelně poslouchal a jakákoliv otázka byla nemyslitelná. Úkolem Dubroca bylo mimo jiné i objevování a zabezpečování nových sfér. Právě, když se chystal jednu takovou izolovat, náhodou do ní nahlédl. Pocítil lásku, cit a teplo lidských duší, které nebyly stiženy vládou krutého EYE. Ohlédl se zpět do svého světa a spatřil onu pravdu.

Ideologie, pro kterou bojoval byla náhle v troskách. Chtěl prozkoumat tuto novou sféru hlouběji, ale v EYEově síti není nikdo nehlídán. Na holospleji se objevila hlava Dvounohého smrťáka a do místnosti vtrhly stráže vedeny generálem Kazanem. Dubroc byl omráčen a předveden k výslechu. Jako všichni odsouzenci před ním byl označen za zrádce. Byla mu nabídnuta smrt nebo vybojování si života v Aréně. Vybral si Arénu...

Arena Domain Guide

Musíte do něj střílet tak dlouho, dokud mu neustřelíte ruku s raketometem.

Start - Na začátku se musíte snažit vyhnout se hlídačům. Namiřte si to hned doprava a dostanete se k místu, odkud vidíte roh plošinky, na které stojíte a schodiště. V této oblasti je lékárnička. Vraťte se k výchozími místu a dejte se doleva. Dostanete se ke schodišti, které vede k bludišti. Podejdete pod mostem , abyste se vyhnuli bombám. Doběhněte ke konci této oblasti a stiskněte tlačítko na zdi, které je od vás napravo. Seberte nůž, který leží na podlaze. Vraťte se ke schodům, které vedou do bludiště. Vstupte do něj a projděte zatáčkou ve tvaru U. Odejděte z bludiště prvním východem.

První východ - Touto cestou se dostanete k Pistoli a dále byste se měli objevit na volném prostranství, na kterém se nachází věž. Zde byste ještě měli najít Katanu. Nyní jděte před onu věž a postavte se do teleportu. Měli byste se objevit na vrcholku věže a jste okamžitě napadeni strážcem. Po jeho zneškodnění najdete bazuku a náboje do brokovnice. Znovu vstupte do teleportu a dostanete se přes bludiště. Po opuštění věže byste měli najít malé schodišťátko, které vede na vyvýšenou oblast. Dostanete se do koridoru a rotujícími čepelemi,

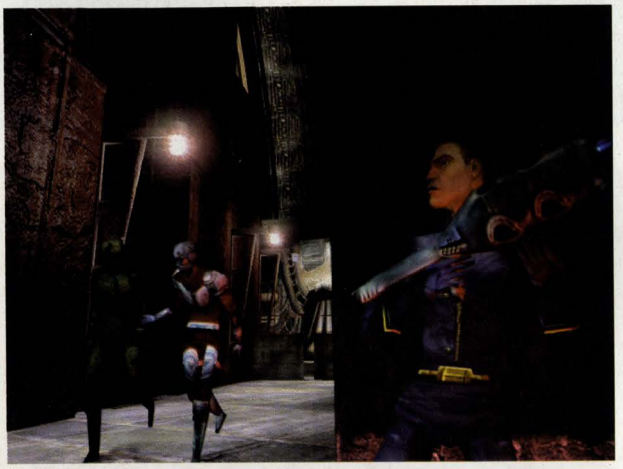
kdo by se netěšil!

Napsal Mistic JOE

Minimum: 486 DX4/120, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, 100 MB HDD, SB. **Doporučeno:** Pentium 90, 32 MB RAM, 6x CD-ROM.

Když se objevily preview na hru Queen The eYe, většina lidí byla blahem bez sebe a těšila se jak malí Pepové, že si zahrají hru, která je inspirovaná historií Queen. Na hře pracovali giganti Electornic Arts a ti jen tak něco nezkazí. Proto jsem byl docela překvapen, že se mi v redakci podařilo tuto hru ukořistit.

Doma jsem krabici okamžitě rozbalil a koukal co to z ní na mě mrká. Manuál o hře s manuálem o instalaci pro blbý okamžitě letěly do kouta. Z velké krabice se na



mě už smála jenom jedna malá krabička, ve které se evidentně skrývalo CD s hrou. Ale jaké bylo mé překvapení, když jsem v oné krabičce nenašel jedno CD, ale hned pět! S hrůzou v očích jsem zavzpomínal na doby vlády Amigy, kdy byl nebohý, nemajetný hráč nucen žonglovat s disketami a představil si, jak budu obdobně tajtrlíkovat s pěti CD-čkama. Má ruka opatrně, s jakousi posvátnou úctou, vložila první CD do mechaniky a započala instalaci pod DOSem, protože když ho hra podporuje, proč bych měl zbytečně spouštět Billovy wokna. Hra si drze vyžádala 100Mb na disku a já pomalu začal uvažovat, že bych si mohl pořídit další harddisk. Asi 5 minut jsem jak idiot zíral střídavě na kontrolku své mechaniky a na monitor, kde se mi zobrazoval stav instalace. Potom jsem to vzdal a zbývajících dvacet minut se věnoval tomu podivnému manuálu, který se zabýval hrou samotnou. Co do vizuální stránky je velice pěkně udělán a informacemi, které potřebujete i nepotřebujete vědět, je také dostatečně zásoben. V tomto bodě tedy Queen Productions nezklamali.

Instalace konečně skončila a já se jal nakliknout spouštěcí soubor. Hra naběhla, hlavní menu se také objevilo, ale po vybrání položky NEW GAME to ztuhlo. "No nic", říkám si. "Vždyť jakožto PC-čkář jsem zocelen softwarem, který padá a padá a pa..." Restartuji počítač a opakuji celou startovací proceduru. K mému znechucení to spadlo znovu. Nevydržel jsem ten tlak a nahodil Win95, spustil hru z nich a ono... ono to běží! Chvíli se načítají data z disku a potom...

Potom začala hra samotná a já mohl plně vychutnávat tu nádheru, která se mi zjevovala na monitoru. Tak propracovaná hra se jen tak nevidí. Hudba ladí s náladou, grafika je nádherně futuristická a pohyby postaviček jsou občas tak přirozené, že se až bojíte, abyste taky jednu neschytali. Na první pohled se jedná o klasickou „bojovku", a tak se můj přísedící kamarád okamžitě vrhnul ke klávesnici a jal se hráti. Jaké bylo však jeho zděšení, když zjistil, že se u této hry také musí zapojit mozek. Proto se vrátil na své místo (čili do kouta) a hry jsem se ujal já. Ale já jsem zjistil, že mozek v této hře neznamená všechno a že to chce taky trochu té zručnosti. No a tak se stalo, že ani já jsem moc daleko nedošel. Ale po několika hodinách pilného tréninku, kdy přišlo moje morče o několik zubů a nožiček (? – pozn. pž), jsem věděl, že jsem připraven dokončit celou hru. A začala pařba nebeská...

Hudba na každém z pěti CD zabírá téměř polovinu, což znamená, že na každou doménu je pro vás přichystáno něco kolem třiceti minut nádherné hudby. Ta není přímo od Queenu, ale jeden šikovný člověk ji hezky zremixoval. Rozhodně původní motivy nevylepšil, ale ani taky nezkazil, takže vlastně můžeme být rádi.

Grafika a animace jsou také na vysoké úrovni. Veškeré pohyby byly nasnímány pomocí technologie motioncapture a ve výsledném zpracování to vypadá velice dobře. Pozadí je taky oblast sama pro sebe. Původně jsem byl přesvědčen, že se jedná o truecolor, ale jaké bylo mé překvapení, když jsem zjistil, že to je pouze 256 barev. Zde autoři opravdu dokázali, co se s takhle malým množstvím barev dá udělat za divy (stejně jako nám to kdysi grafici předváděli s 16-ti barvami).

Atmosféra hry vás vtáhne a nepustí. A pokud si nedáte opravdu pozor, máte nemalou šanci umřít na podvýživu. Já sám jsem během hraní upadl do hráčského bezvědomí (chudáček – pozn. pž) a zůstal v něm tak dlouho, dokud můj měchýř nezačal hlásit třetí stupeň močového ohrožení. Naštěstí jsem měl jako správný pařan po ruce nočník, a tak k žádné katastrofě nedošlo.

Hra se autorům ve všech směrech povedla a mě nezbývá nic jiného, než vám jí vřele doporučit. Když člověk hraje tuto hru, tak si jen se slzou v oku povzdechne, proč takovýchto her není více. Zde máte opravdu pocit, že hra byla napsána pro hráče a ne pro peníze! ■

Queen - The eYe
Queen Productions, 1998
akční adventure

PC AMDk5 90, 32 MB RAM, 16x CD-ROM & 486DX4/120, 16 MB RAM, 2x CD-ROM

Excalibur 68 92%

grafika	1	1	hudba
nápad	2	1	nálada

Pod DOSem se mi jí nepodařilo rozchodit... **Pro:** chodí dobře i na 486, skvělá hudba a grafika, neméně dokonalá atmosféra, snad nikdy neomrzí. **Proti:** "neskipnutelná" představovačka bojovníků v Aréně, nic mě nenapadá.

na jehož konci je Chuckty klíč. Vraťte se a vejděte do druhého východu.

Druhý východ - Tento východ vede dokola ve spirále a obsahuje bomby. Pokud se touto cestou vydáte, naleznete několik raket a také první ze šesti magnetovců (lodestone). Umístěte ho do Diasu na základně Spike. Vraťte se zpět a jděte do posledního východu.

Poslední východ - Zde narazíte na létající schody vedoucí k rozbořenému mostu. Je v něm trhlina, kterou musíte přeskočit. Pokud se vám skok nepodaří, spadnete dolu a rozbijete si hu... Na druhé straně mostu si aktivujte bazuku dřív, než přijdete na prostranství.

Prostranství - Jakmile sem přijdete, okamžitě se otočte doprava a sestřelte plovoucí zbraň, které blokuje východ z této oblasti. Najdete zde ještě náboje do pistole. Sejdete dolů po schodech, které byly předtím zablokovány onou plovoucí zbraní. Běžte na opačný konec místnosti. Ale pozor - v této místnosti jsou ve stěnách zbraně, které vám ubírají drahocennou energii. Můžete je zničit buď bazukou a nebo se jim vyhnout. Opusťte tuto oblast škvírou ve zdi a rychle utíkejte kupředu, abyste se vyhnuli plovoucí zbrani, která je umístěna v rohu nade dveřmi. Dostanete se k velkému létajícímu schodišti, které klesá k prvnímu hlídači.

Angel - V této místnosti jsou dva Guardi. Použitím pistole by mělo být jejich skolení bezproblémové. Jakmile zneškodníte Andílka, tak by se měla otevřít klec, v které se nachází další magnetovec. Za jedním ze sloupů je také umístěna lékárnička. Jeden z těchto sloupů má na sobě spínač, po jehož stisknutí se otevřou dveře, které blokují vchod do Collumn Room.

Collumn Room - Namiřte si to skrz dveře a měli byste spatřit další létající schody. Nyní na vás zaútočí Ninja. Nejlepší taktika na jeho zničení, je otočit se doleva a běžet podél místnosti dokud se nedostanete ke krabici, na které se nachází rifle, což je automatická zbraň. Po několika zásazích se Ninja rozpadne na Red-Ninju a BlackNinju, který se stane duchem. Duchařská verze BlackNinji je nezranitelná, takže musíte počkat dokud se nezmutuje zpět do normálního ninji a zabít ho. Jakmile tak nastane, tak můžete sebrat další magnetovec. Blízko rifle je na zdi spínač, stiskněte ho a otevřou se další dveře vedoucí z této místnosti. Odejděte.

Dias a Spike - Vystoupejte po schodech a namiřte si to po lávce. Půjdete pořád po této cestě, dokud se nedostanete k Diasu. Můžete tam umístit své první tři magnetovce. Skočte blízko mostu z lávky dolů a namiřte si to doleva.

Klece - Cesta vpravo obsahuje palebnou clonu zbraní ve zdi, kterým se nedá jakýmkoliv způsoben uhnout. Měli byste se dostat do oblasti, kde se nachází něco málo klecí. Na levé straně od centrální klece je pilíř obsahující lékárničku a spínač. Lékárničku seberte a spínač stiskněte. Takto vypnete zbraně ve zdi. Z pravé klece se nám ale začíná klubat Insectoid. Okamžitě ho zabijte a vezměte i jeho magnetovec. Vraťte se k mostu, kde se nachází deaktivované zbraně. Drkněte do páky v přístěnku a tím vypnete popravčí mechanismus. Máte tedy východ volný. Nyní se vraťte zpět ke klecím a pokračujte, dokud se nedostanete do dlouhého, nízkého koridoru.

Koridor - Aktivujte si bazuku a sestřelte plovoucí zbraň na konci tohoto koridoru. Tam by se měly nacházet značky, které indikují pozici ohnivých lampiček a vy se k nim pomalu přibližujete - z určité vzdálenosti začnou plivat ohýnky. Musíte počkat dokud nepřestanou a popoběhnout o kousek dál. Tento proces opakujte dokud se nedostanete na druhý konec koridoru. Seberte brokovnici, která je na podlaze a jděte k východu, který vede dolů k létajícímu schodišti. Seberte náboje a stiskněte tlačítko na zdi. Pokračujte dopředu, do bažinaté oblasti.

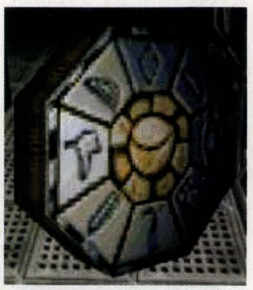
Toxic Swamp - Otočte se k mostu a přejděte na druhou stranu, kde se právě aktivoval Skeletal. Aktivujte brokovnici a zasáhněte ho plnou dávkou. Pokud se vám to nepodaří dost rychle, tak se Skeletal vrátí zpět do bažiny, kde se zregeneruje. Jakmile ho jednou zabijete, seberte i jeho magnetovec a pokračujte ke schodům. Cestou seberte lékárničku. Aktivujte bazuku a sestřelte plovoucí zbraň, která se nachází na vršku těchto schodů. Poběžíte dolů průchodem a seberete rakety do bazuky. Zatáhněte za páčku, která vám otevře dveře do Ninja Room.

Cyborg - Vystoupejte po schodech s aktivovanou bazukou a hned přiběhne Cyborg. Jediná zbraň, kterou ho můžete úspěšně sejmout, je bazuka. Musíte do něj střílet tak dlouho, dokud mu neustřelíte ruku s raketometem. V tuto chívli se stane nezranitelným a tím bude, dokud se nezregeneruje jeho ruka. Jakmile se zregeneruje okamžitě ho vyřiďte. Okolo Cyborga by měla být lékárnička, nějaké náboje do brokovnice a také rakety do bazuky. Zničením Cyborga se aktivuje teleport v Ninja Room. Také se otevře klec, ve které je cyborgův magnetovec. Vystoupejte po schodech. Jakmile se dostanete přes bomby, tak jděte do teleportu v NinjaRoom. Budete transportováni do oblasti, kde jsou Diasové. Pokračujte kupředu a vyšplhejte po schodech na kočičí stezku (catwalk). Přeskočte přes elektrický plát a pokračujte po cestě, dokud se nedostanete k rotujícím čepelím. Dostaňte se přes ně.

Finále - Pokračujte okolo okraje sloupu a přeskočte na plošinku na opačné straně, abyste se vyhnuli čepelím. Jděte, dokud se nedostanete k létajícím schodům. Nyní se pokuste o dlouhý skok přes plasmový sloup. Potom ještě přes elektriku a na konci cesty najdete cyborgovu plošinu. Seberte magnetovec a stiskněte spínač, který deaktivuje past na věži za NinjaRoom. Opusťte cyborgovu plošinku a otočte se ke schodům, které směřují do NinjaRoom. Skrz ní se dostaňte ke skalnatému ochozu. Tam byste měli nalézt Tycha a poté, co si s ním popovídáte byste měli sebrat hlavní klíč - Chucktu. Vraťte se stejnou cestou k NinjaRoom. Projděte dalšími dveřmi v horní oblasti a přejděte most ke Spiku. Umístěte tam poslední tři magnetovce. Jakmile jsou všechny pozice vyplněny magnetovci aktivuje se výtah a vy se můžete dostat výše k poslednímu Watherovi - Bladovi. Po jeho zničení aktivujte Chucktu a dokončete Arénu...

▲ A pak že kruhy v obilí dělaj UFOni!

Eagle's Talon bude zničen v závěrečném hodu proti Snakemanovi.



▲ Takhle vypadá klíč (Chuckta), který potřebujete na konci Areny.

Theatre Domain Guide

Start - Doménu začínáte ve Foyere. Na vrcholu schodiště naleznete lékárničku. Dveře vedoucí do komory jsou nyní uzamčeny kouzlem a pokud se je budete pokoušet otevřít, způsobíte si bebí. Opusťte Foyere hlavními dveřmi a vstupte do Auditoria. Tam vás Mesto přemístí kouzlem do Hrobky.

Hrobka, část první - Jakmile se Mesto vypovídá, můžete začít objevovat tuto oblast. Vstupte do rekvizitárny a seberte Janus Head klíč. Jakmile tak učiníte, vyřítí se na vás Zombie. Okamžitě zneškodnit. Vraťte se do hlavní oblasti Hrobky a najděte dva Sawn Lady boxy. Seberte paličku na buben, potom přejděte místnost a seberte předmět na tabuli. Vrátíte se do centra Hrobky, kde se nachází čtyři páky. Jednu z nich posuňte. Nyní se na vás vyhrnou dva duchové, které okamžitě zabijete. Vraťte se k pákám a stlačte je v pořadí tónů hudební stupnice. To, že se vám to povedlo poznáte tak, že se zvýší počet not, které se mají hrát. jestliže jste všechny čtyři páky stlačili správně, aktivuje se teleport

a začne se přehrávat videoklip ke Kind Of Magic. Seberte spadlou desku a běžte na opačnou stranu Hrobky, než kde je teleport. Najdete zde obrazovku, pomocí které se můžete dívat, co se kde děje. Jděte ke krabici, která je v zádu Hrobky a uslyšíte hlas Leroye. Pokusy o použití páčky na krabici budou nyní neúspěšné, a tak jděte do teleportu.

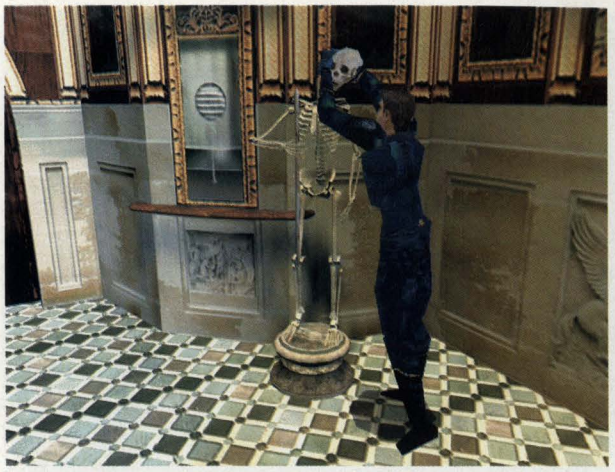
Auditorium, část první - Nyní jste v Auditoriu. Teleport můžete použít i zpětně, tj. pokud do něj opět vstoupíte, objevíte se v Hrobce. Seberte lékárničku napravo od teleportu. Přímo naproti vám je Farenheit, který vám začne vyprávět o špatných věcech dějících se v této doméně. Až se vypovídá, běžte skrz dveře a měli byste se dostat do Dressing Room A.

Dressing Room A - Seberte kladivo, které leží na podlaze. Běžte do přístěnku vlevo a pamatujte si orientaci jehlanu na dveřích. Běžte k mechanickému zařízení v jiném přístěnku a umístěte na něj Janus head klíč. Jděte zpět k pákám a tahejte za páku po pravé ruce dokud černá tvář nebude vpravo a potom stlačte levou páku. Seberte jehlan z nyní již otevřeného přístěnku. Přiběhne Mephisto, zamkne dveře a útočí s pavouky. Buď pavouky zabijete nebo půjdete rovně ke dveřím a použijete kladivo. Utečte skrz otevřené dveře.

Auditorium, část druhá - Stojíte za jevištěm otočeni k druhému křídlu. Než se tam dostanete najdete Lady, která vám poví svůj příběh, pokud se přiblížíte. Na stěně na druhé straně najdete náhrobní kámen. Použijte kladivo a seberte lebku. Pokračujte dozadu na jeviště, otevřete dveře do oblékárny a vejděte.

Dressing Room B - Opět se dostaví Mesto a přivolá si Snakemana. Před prvním útokem můžete uhnout a běžet k zrcadlu, které je vzadu v této místnosti. Použijte jehlan a nasměrujte ho tak, jak to bylo v oblékárně A (základna je horizontálně). Jestliže jste to udělali dobře další část archívu by se měla zahrát a měli byste uvidět Eagle's Talon, která je vhozena skrz zrcadlo. Seberte ji a použijte proti Snakemanovi. Jakmile je Mesto poražen začne vyprávět a během této periody byste měli běžet, stoupnout si na vrchol a počkat tam dokud se neukončí magický útok. Musíte mít na paměti, že Eagle's Talon bude zničen v závěrečném hodu proti Snakemanovi. Seberte Piano Roll z přístěnku a použitím dlouhého skoku se dostanete do oblékací kabinky nalevo v místnosti. Tam najdete Zub, který seberete. Jedny ze zavřených dveří projděte.

Auditorium, část třetí - Znovu vstupte do Auditoria, kráčejte dopředu a potom se otočte při první příležitosti doleva. Tam najdete létající schody, za nimi je lékárnička, kterou musíte sebrat. Pokaždé ze předku zadní části jeviště na vás bude Mesto útočit kouzly. Pokaždé se musíte vyhnout středu hlediště, protože zde je Mesto nejsilnější. Otočte se k hlavní části auditoria a běžte do Foyere přes dvojité dveře.



Právě nandavám kostlivcovi hlavu, abych dostal Iron Bar.

ARENA DOMAIN - ZBRANĚ

► **Knife:** Občas je lepší použít nůž, než se bít holýma rukama. Místo, kde ho najdete, naleznete v návodu. Nejlepší pohyby jsou Z - D a Z - D - Z.

► **Jo:** Speciální zbraň používaná eYe-o-vými hlídači. Pohyby jsou podobné, jako při používání železné tyče. Najdeme ji na podlaze v místě, kde nás napadne Insectoid. Nejsmrtelnější pohyby jsou D - C a Z - C.

► **Katana:** Stará samurajská zbraň. Najdeme ji na základně GuardTowera. Nejúčinnější pohyby jsou C - D a C - Z.

► **Pistol:** Automatická ruční zbraň. Nábojů je do ní poměrně dostatek a její účinnost také není nezanedbatelná. Najdete jí v levé části bludiště.

► **Shotgun:** Asi bych vypadal blbě, kdybych tu teď začal popisovat brokovnici... Proto snad jenom - v Aréně se do ní nedá najít moc nábojů, takže jí používejte jen v nejnutnějších případech. Najdete jí v blízkosti Insectoida.

► **Rifle:** Druhá nejúčinnější zbraň v Aréně. Střeliva je opět pomálu, takže střílejte jen v nejnutnějších případech. Máte totiž k dispozici jen 30 střel!!! Najdete ji na krabici v ninjově pokoji.

► **Bazooka:** Nejničivější zbraň v Aréně. Používejte ji pouze na ničení plovoucích zbraní a Cyborga! Najdete ji po zničení Tower Guarda.

Foyere - Jděte k zelenému pilíři s cherubským motivem a použijte desku na čistou stranu. Seberte Leroyův klobouk. Jděte k soše kostlivce a použijte lebku. To pustí Gas Deamona a uvolní to tyč ze skeletoních rukou. Pokud jste dostatečně rychlí, tak jí stihnete sebrat a použijete ji proti Gasovi. Otevřete dveře použitím tyčky a přemůžete kostlivce. Seberte pojistku a čočky. Opusťte Foyere.

Auditorium, část čtvrtá - Otočíte se vlevo k pravé straně jeviště. Měli byste najít provazový výtah (rope lift). Stoupněte si na něj a budete vyzdvihnuti do létajícího podlaží.

Fly Floor - Přemožte prvního zombíka. Přejděte na druhou stranu tohoto podlaží. Ale pozor - pád odsud je jasná smrt. Další zombie - sejmout. Seberte žonglerské kužele. Další pojistku seberte a umístěte ji do čočky v jevištním světle. Stlačte páku, což by mělo osvětlit jeviště. Jestliže už jste se dostali ke krabici na jevišti, tak by se to tu mělo trochu lišit v detailech. Vraťte se k výtahu a použijte ho.

Auditorium, část pátá - Opusťte výtah, běžte do zadní části jeviště a vejděte do levého křídla. Farenheitovi dejte žonglovací kužel a vejděte do teleportu.

Crypt, část druhá - Položte klobouk na Leroyovu krabici a seberte knihy s písničkami. Do zařízení výtahu za krabicí dejte ten zoubek a stlačte páku. Krabice by se měla pohnout k jevišti. Vstupte do teleportu.

Finále - Otočte se dozadu k jevišti a pokračujte k Auditoriu a do orchestřiště. Do piána dejte Piano Roll a knihu s hudbou nalevo k piánu. Palička dejte na buben v rohu naproti piánu. Kapela je připravena a Leroy může vystoupit. Běžte přímo nad hlavní dveře Foyere. Umístěte všechny pojistky do skříňky na pojistky. Auditorium má šťávu. Leroy a Kazan jsou uvolněni a Mesto je poražen. Leroy vám dá druhou část Juggler klíče nazvanou Earth element a vy se magicky teleportujete ze zóny. ►

ARENA DOMAIN - CHARAKTERY

Guards: Těží individuálně ze své adekvátní váhy. Jsou zformováni z řad zločinců a prošli speciálním výcvikem. Jejich jediným přáním je udělat dojem na diváky, a tak se dostat na úroveň Watcherů. Jsou vyzbrojeni různými druhy zbraní, ale pro cvičeného hráče nejsou problémem. Nejjednodušší cesta na jejich zabití vede skrze používání pistole.

TowerGuard: Jeden z Guardů, který má za úkol sledovat okolí a podávat zprávy Oku. Zabití se opět s pomocí pistole stává banalitou.

Angel: Toto je elita Arény. Je to sto devadesát centimetrů vysoká ženská plná komplexů vícecennosti. Její oblíbenou zbraní je cirkulárka. Na její zabití se doporučuje rifle, ale můžete použít i brokovnici nebo Katanu.

Ninja: Povšechně trénovaný v japonských bojových uměních. Zvládá různé chvaty hmaty, které mu dovolují zdvojnásobit bojový potenciál. Jeho jedinými zbraněmi je rychlost a výdrž. K jeho zabití je nutná brokovnice nebo rifle - a už si nezaskáče přes kaluže!

Tycho: Toto je bývalý bojovník, který byl na stejné straně jako náš Dubroc a má v hlavě hodně důležité informace. Povaluje se v Aréně, protože nebyl až zas tak dobrej a po prohraném souboji už nemá sílu vstát. Blízko něj leží také Chuckty - pravý klíč k opuštění Arény. Nezabíjet! Však on umře sám...

Insectoid: Nechutná potvora, která pochází z pověstných eYe-ových biologických laboratoří. Je to klon mezi Kudlankou nábožnou a člověkem. Díky svým schopnostem je to docela nepříjemný protivník. Nejlepší způsob, jak se ho zbavit, je zastřelit pomocí brokovnice!

Skeletal: Původ tohoto Watchera je neznámý. S největší pravděpodobností je to jeden z poražených zápasníků. Jeho tělo bylo vhozeno do toxického odpadu a ten ho zmutoval do živé mrtvoly. Lze ho zabít pouze pomocí Katany a Jo.

Cyborg: Je to bojovník z jejich světa. Hodně vysoký robot. Sám si vytváří svoje rakety, takže jich může metat kolik chce. Je to nejobávanější potvora ze všech Watcherů. Jediná cesta k zabití Cyborga je použití bazuky. Budete potřebovat šest až sedm raket na jeho zabití. Hned tři se nalézají v okruhu jeho působnosti.

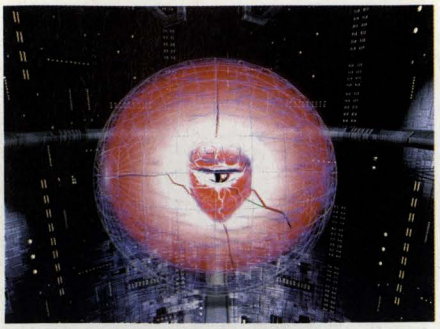
Blade: Je to nesmírně odolný bojovník a profesionál v boji s mečem. Málokdo se dostal na vrchol, ale nikdo přes něj neprošel. Jakmile se jednou k němu dostanete, jsou vám všechny zbraně sebrány. Zůstane vám pouze katana. Můžete se taky pokusit shodit ho dolu z plošinky, na které bojujete... hodně štěstí...

Redninja

Works Domain Guide

Start - Na začátku se probudíte na římse v Astrologické laboratoři. Nedaleko od vás najdete Flint pack. Vstaňte a jděte na místo, kde Princ a Cosimo ohrožují Keplera. V tomto bodě můžete udělat hned několik věcí. Zaprvé se na Keplera vykašlat a nepomoci mu - to se potom můžete rozloučit s veškerými informacemi, které byste mohli dostat od profesora. Za druhé, a to je nejlepší řešení, nejdříve jít do Ballroom, kde potkáte starou Baronku a ta vám dá Crossbow. Pouze tímto způsobem lze Crossbow získat. Co nejrychleji se od baronky vraťte a strhněte na sebe pozornost Aligheriho a Cosima. Ti si přestanou všímat Keplera a půjdou po vás. Během této potyčky se Princ vzdálí do Ballroom, kde položí zrcadlo, které doposud držel. No a ten třetí způsob je, že se obejdete bez Crossbow a vyvoláte potyčku ihned. Po porážce Cosima se Princ dá do řeči s Keplerem a ten vám dá starý Myslící kámen. Poté se Princ vzdálí do Ballroom. Následujte ho a seberte zrcadlo.

Ballroom - Vkročením do Ballroom máte první možnost potkat Baronku i s jejím Princem. Poté, co si s nimi promluvíte o spoustě nesmyslů, máte opět dvě možnosti - svobodně odejít a nebo pokračovat ve své cestě. Pokud si vyberete druhou možnost, objeví se nad vámi dva Horned Guards - připomínám, že jsou nepřemožitelní! Proto jim musíte utéci buď hlavním východem nebo přes tajné dveře ve stěně po vaší levé ruce. K jejich otevření musíte zatáhnout za páčku na stěně. Tajná pasáž vás dovede do stok (viz níže). Pokud vás Horned Guards přemohou, odvede vás Princ do vězení.



To je on! eYe! No není roztomilý?

To je Leroy Brown! Rozhodně neútočit!

Vězení a Stoky - Když vás Princ uvězní a dosyta se vám vysměje, spokojeně odejde a vy můžete začít osnovat plán, jak se odtud dostat. Jako manuálně zručnému člověku vám bude stačit volná tyč z mříží, kterou použijete na dveře. Kousek odtud se nachází další lékárnička, která vám dodá trochu té potřebné energie. Jak ve vězení, tak i ve stokách se to jenom hemží krysami. Bohužel je nemůžete zabít, a tak nezbývá, než se jim pracně vyhýbat. Dáte se doleva na roh stoky. Ta je plná podivných chapadel, kterým se nejspíš líbíte, a tak si vás chtějí odnést jako suvenýr do hlubin. Proto je nutné držet se těsně u zdi. Na jednom konci této stoky je terč. Pokud se do něj trefíte, ozve se zvuk, který budete potřebovat při řešení hudební hádanky. Východ ze stoky vede skrz klenutou chodbu, která má na stěnách zatím nic neříkající piktogramy. Ty si opět zapamatujte, protože je budete potřebovat na vchod do profesorovy věže. Odejděte východem a ocitnete se opět na Plaza.

Plaza, část první - Pokud jste ještě nenavštívili stoku (tj. opustili jste Ballroom hlavním vchodem), je nejvyšší čas to udělat. Jděte skrz vchod do levé části profesorovy věže. Abyste se dostali přes elektrickou bariéru, která blokuje vchod na most, musíte ji deaktivovat hodně nepříjemným způsobem. Musíte do ní vejít. Nyní dostanete elektrický šok. Během doby, po kterou se bariéra nabíjí ji proběhnete a pokud se vám to povedlo, dostali jste se přes. Nyní proveďte stejné úkoly, jaké jsou výše popsány u Vězení a Stok. Jakmile toto splníte, běžte na základnu profesorovy věže a pákové spínače nastavte tak, aby symboly byly ve správném pořadí. Jakmile se dveře otevřou, vstoupíte dovnitř a budete teleportováni na vrchol věže.

Profesorova věž, část první - Pokud jste se na začátku nezastali Keplera, není vám pomoci a zemřete. Pokud jste ho uchránili od tělesného napadení, jděte k Profesorovi a dejte mu starý Myslící kámen. Ten ho omrkne a vymění vám ho za nový Myslící kámen. Poví vám také o nepříjemné situaci, která se onehdy v této oblasti stala. Hlavní roli v příběhu zastává mechanismus, který by vám měl umožnit navrátit na svět harmonii a dopravit vás zpět domů. Profesor vás také požádá, abyste mu přinesli drahokam z Knihovny, který obsahuje archiv ztracených informací. Opusťte profesorovu věž skrz teleporter.

Plaza, část druhá - Namiřte si to přes Plaza do Crystal Palace. Najdete zde spousty užitečných věcí, mezi které patří Hammer, lékárnička a Quiver.

Crystal Palace, část první - Běžte kupředu a všimněte si sochy. Ve štěrbince v ní najdete obraz Death's Head kytary. Je zde také Broad Sword na spodním patře, lékárnička a Flinstock na horním podlaží. Na začátku se dejte doprava a měli byste potkat Kazanu, která vás žádá, abyste jí přinesli Scroll. Vy jí to samozřejmě odsouhlasíte a odejdete hlavními dveřmi.

Plaza, část třetí - Namiřte si to do Musea a po cestě dejte Keplerovi onen nový Myslící kámen, který jste před malou chvílí dostali od profesora. Až tak učiníte, Kepler se rozhovoří o vzorech, které má na svém oblečení. Vyslechněte ho a až skončí, pokračujte přes most do Musea. Zastaví vás ozbrojená hlídka a pronese něco o tom, že jen ti bez domýšlivosti mohou vstoupit. Samozřejmě tento požadavek splnit nemůžete, takže si trochu vypomůžete. Aktivujte si zrcadlo a pohybujte se s ním přímo proti dveřím. Hlídači vypálí tři střely. První dvě odrazem od zrcadla rozeznějí zvon. Třetí výstřel budou mít za následek, že se otevřou dveře. Napravo je lékárnička, kterou můžete sebrat. Nyní vejděte do Musea.

Museum a Knihovna - Hned jak do Musea vstoupíte, tak se dveře, kterými jste přišli, zablokují a vy budete uvězněni v Museu. Musíte to tu prozkoumat a najít filmovou cívku. Je zde také Sekera. Jakmile najdete cívku, dejte jí na projektor, který najdete na konci Musea. Jakmile to uděláte, oživíte Manekýny. Oba je musíte porazit a černobílému seberte Clockwork klíč. Použijte klíč na projektor. Nyní se přehraje část videoklipu Radio Ga Ga, který obsahuje řešení časového kvízu. Ten najdete v zadní části Musea. Poslední čas, který na videu uvidíte je správným řešením. Běžte k hodinám, které jsou na vrcholu schodiště a použitím pák je nastavte tak, aby ukazovaly 3:40 a ciferník se otevře. Vejděte do něj a dostanete se do tajné knihovny. Opět se za vámi dveře zablokují. Vejděte do pravé i levé komory, kde seberete kosu a Scimitar. Nyní jděte do zadní části knihovny a seberte tam diamant. Netopýrům, kteří obývají knihovnu se musíte vyhnout, protože stejně jako krysy ve vězení nejdou zabít. Ve chvíli, kdy seberete diamant se vzbudí Sentinel, kterého musíte zneškodnit. Abyste ho sejmuli, musíte použít třeba Pistol, Iron Bar nebo Broad Sword. Až ho zabijete, oboje dveře se odblokují a cesta ven je volná. Opusťte Museum.

Plaza, část čtvrtá - Pozdraví vás Cosimo a Lorenzo. Oba dva tentokrát zabijte a jděte do profesorovy věže.

Profesorova věž, část druhá - Dejte profesorovi diamant a koukněte se na video. To vám dá nápad jak dokončit hru pomocí Death's kytary v Crystal Palace. Jakmile profesor dopovídá, opusťte věž a vraťte se na Plaza. Přejděte ji a vejděte do Crystal Palace.

Crystal Palace, část druhá - Uvnitř hlavy najdete tabulku ve formě tarotové karty. Akti-

THEATRE DOMAIN - CHARAKTERY

Mr. Mestopholies: M je šéfem této domény. Jeho oblečení se na první pohled zdá bezchybné, ale jestliže se přijdete podívat blíže, není to tak docela pravda. Jeho tvář je ďábelsky vybledlá a pokrytá smazaným make-upem. Bohužel ho nemůžete zabít. Zabít ho může pouze kouzlo, které má u sebe Leroy Brown.

Zombies: Tyto bytosti nejsou příliš silné. S jejich matnými těly a vlajícími kalhotami vypadají spíše směšně. Na místo chůze se plazí a proto jsou pomalí a jsou též snadným terčem. Zabijete je pomocí C - Z beze zbraní.

Banqou's Ghost: BG vstává pouze pokud použijete páky na teleporter v Hrobce. Spí, a každý kdo ho vzbudí, musí zemřít. Je pomalý a snadno přemožitelný - opět C - Z pohyb to jistí.

Leroy Brown: LB je pravý viktoriánský iluzionista. Má podivný styl oblékání a je to pravý „šouman". Bohužel ho nemůžete zabít, protože je jaksi potřebný.

Mr. Farenheit: MF je skutečný mistr v žonglování. Bohužel nyní není nic víc než stínem toho, co dříve býval. Jeho velký nos a směšná brada, krví podlité oči a dementní hlava - to všechno mu dává vzhled méněcenného ubožáčka. Zabít ho můžete už jenom z principu, ale jiný užitek z toho mít nebudete. Pokud to chcete udělat, můžete použít jakýkoliv úder, protože do sebe nechá tupě rubat, dokud neskoná.

The Sawn Lady: SL je mezi přáteli nazývána Lady Luck a je to pravá ruka Leroye Browna. Pokud se k ní přiblížíte, řekne vám, jaký je doopravdy Laroy Brown. Sejmout jí nemůžete protože je mrška nezranitelná (já taky...MJ).

Snakeman: Konečně pravý tvrďák v této doméně. Nachází se v Dressing room B na pravém křídle Audotoria. Se svýma dlouhýma rukama a silným tělem je opravdu nebezpečný. K jeho zabití vede pouze jedna cesta. Musíte najít Eagle's taron, který se nachází ve stejné místnosti. Objeví se zde poté, co umístíte Jehlan do zrcadla na stěně vpravo.

Gas Demon: GD hlídá Foyer. Jakmile umístíte lebku na kostlivce, hustý kouř pokryje podlahu a GD se zjeví. Je vcelku silný, ale také pomalý. Zabít ho můžete pomocí tyče. Nejúčinnější je D - Z kombinace.

Skeletons: Jsou obdobou Kostlivce z Arény, jsou ale mnohem slabší. Stráží dvě komory před Foyer. Nejjednodušeji je můžete zabít neozbrojeni - C - Z kombinací...

THEATRE DOMAIN - ZBRANĚ

Pole: Další ocelová tyč, která opět replikuje pohyby Jo z Arény. Najdete ji v rukách Kostlivce ve Foyer. Umístěte lebku na Kostlivce a on upustí tuto tyč. Nejlepší údery jsou D - Z a Z - C.

Eagle's Talon: Zlatá a jediná zbraň použitelná na zabití Snakemana. Má na sobě ostré drápky, které Snakemanovi trhají tělo. Pohyby Eagla můžete nejlépe přirovnat k těm, které používá nůž z Arény. Nejúčinnější pohyby jsou Z - D a Z - D - Z.

WORKS DOMAIN - CHARAKTERY

Profesor Cagliari: Profesor je extrémně zapomnětlivý a je věrný vlastnostem zmatku a opilství. Zapomněl snad i svoje jméno a pokud se ho na něco zeptáte, tak není ani schopný držet se daného tématu. Jediné, o čem něco ví, je minulost. Doporučuji nezabíjet, protože ač je to starej blázen, tak se od něj přeci jenom občas dozvíte něco podstatného.

Kepler: K je asistent profesora Cagliariho. Jeho největším koníčkem je řešení logických hádanek a problémů. Také pomáhá profesorovi s jeho experimenty. Dá se říct, že je to také profesorova externí paměť, protože si pamatuje vše, co profesor řekne nebo udělá. Opět doporučuji nezabíjet, protože jinak vás zabije profesor při první příležitosti.

Baronka: Je to něco kolem devadesáti let stará, odporná, vrásčitá a vůbec podivná osoba. Její pokleslý obličej s tunou šminek a melancholický pohled svědčí o její pokleslé morálce (tak to je asi většina důchodců z Perlovky... že jo?). Je známá jako Killer Queen a obklopuje se přepychem, bohatstvím, klenoty a mladými milenci. Nejjednodušší způsob, jak jí zabít, je použít Flintlock.

Lover Prince: Žije a vládne společně s baronkou nad Works Domain. Vyznává zpěvem lásku k Baronce (no fuj teda!) a používá strážce k udržení své odporné politiky. Zabít ho lze jednoduše pomocí Broad Swordu nebo Crossbow.

Horned Guards: Dva velký hošani v Ballroom, kteří zabijí nebo zneškodní každého, kdo sem vejde bez svolení Prince. Tyhle strážci jsou nepřemožitelní, takže se jim pokud možno vyhýbejte. Zabít je tedy nemůžete a poslat pryč je může pouze Baronka nebo Princ.

Kazan: Protože neuspěla v Aréně, byla poslána do této domény. Má za úkol vás kontrolovat, ale kromě této práce se vám snaží také pomoci. O její zabití se můžete pokusit, ale protože je dost silná a navíc vás má ráda, tak se to nedoporučuje - není nic horšího, než když ublížíte člověku, který vás miluje! To se z něj potom stane vraždící stroj!

Cosimo: Další Princův strážce. Stráží Plaza a není nikterak silný. Dalo by se říct, že je to největší ubožáček z celého komplexu. Holé ruce a kombinace C - Z to jistí.

Lorenzo: L by mohl být dvojčetem Cosima. Vypadá jako Cosimo, bojuje jako Cosimo, smrdí jako Cosimo, prostě je to klon Cosima... Ale bude pouze asistovat Cosimovi, když budete odcházet z Musea. Samozřejmě tedy budete bojovat s oběma proto doporučuji použít Broad Sword.

Manequins: Někdo tvrdí, že jsem to já, ale to je omyl. Tyto panenky přišly k životu prapodivným způsobem. Vlastně je stvoříte vy během hry. Jedna panenka je oblečena v červeném a druhá v černobílém. Ta černobílá má u sebe klíč k aktivaci projektoru. K jejich zabití použijte Flintlock.

Sentinel: Tato kreatůra je nejsilnější ze všech a taky nejvyšší. Je červená a nemá pusu ani uši. Jeho útočící technika je velice propracovaná a jeho údery dosti účinné. Jako nejrychlejší smrtící prostředek se doporučuje Flintlock. Než se s ním pustíte do křížku, tak si ověřte, zda máte dostatek energie a také dvě lékárničky (třeba tři).

WORKS DOMAIN - ZBRANĚ

Flintlock: Historická zbraň, která oplývá podobnými vlastnostmi, jaké měla brokovnice v Aréně a najednou jí můžete naládovat až deseti náboji. Najdete ji na horním balkóně v Crystal Palace.

Flintpack: Toto jsou náboje do Flintlocku. Jeden balíček obsahuje deset nábojů. Naleznete je v Astrolabu v Plaza a také před kabinetem v levé zadní části Musea.

Broad Sword: Stará zbraň, která by se dala nejlépe srovnávat s Katanou, kterou jsme měli tu čest používat v Aréně. Najdeme ji v levém křídle Crystal Palace. Nejúčinnější pohyby jsou C - D a C -Z.

Crossbow: Stará, ale velice efektivní zbraň. Najednou může obsahovat pouze deset šípů. Najdeme ji u Baronky v Ballroom. Můžete jí tam však najít pouze v případě, když se do této místnosti dostanete před Princem.

Quiver: Obsahuje deset šípů pro Crossbow. Najdete je v Ballroom, ale dosáhnete na ně pouze skokem z Crystal Palace.

Hammer: Jednoduchá, ale efektivní zbraň. Najdeme ji v pravé části Crystal Palace.

Crowbar: Železná tyč, na kterou můžete použít stejné pohyby, které jste používali v Aréně při boji s Jo. Najdete ji ve vězení, kde se zdržuje Princ. Jako nejúčinnější pohyby se jeví D - C a Z - C.

Axe: Co se asi s takovou sekerkou dá dělat??? Samozřejmě, že usekávat hlavy! Velice dobře by se dala srovnat s nožem z Arény. Najdeme ji na zemi před schody, které vedou do Musea. Nejlepší pohyby jsou Z - D a Z - D - Z.

Scimitar: Stará zbraň s podobnými schopnostmi, jaké měl nůž v Aréně. Najdeme ji v pravé komoře na cestě, která vede z Library. Nejúčinnější pohyby jsou stejné jako u sekery.

vujte kosu a umístěte je do díry na konci karty. Až vystoupáte nahoru, najdete Scroll. Dáte ho Kazaně a ta vám dá měsíční kámen, který je nezbytný pro dokončení astrologické hádanky. Vraťte se na Plaza.

Plaza, část pátá - Umístěte měsíční kámen na Plinth v rohu Plazy, která je označena románskými čísly. To udělá stejný hluk, který jste slyšeli ve Stoce. Jděte do Stoky a udeřte do terče. Měl by se zlomit. Tímto odhalíte další puzzle - řešení je XIII. Navraťte se na Plaza a stiskněte tlačítko na Plinthu v pořadí XIII. Pokud jste vše udělali správně, aktivuje se Astrolab a dovolí vám sebrat Srdce. A nyní opět hurá do Ballroom.

Ballroom, část druhá - Jakmile jste získali Srdce, můžete navštívit Baronku. Ale nejdříve musíte zabít (pokud jste již tak neučinili) Aligeriho. Následně musíte přemoci Prince. Buď ho zabijete nebo stačí, když ho před Baronkou zesměšníte (tj. zkopete ho a necháte jít). Dveře do ložnice by měly být nyní otevřeny a vy můžete vstoupit. V tomto bodě se ujistěte, že máte hodně energie a dostatek lékárniček (tři budou stačit). Vejděte do koridoru vedoucího do ložnice.

Bedroom - Jděte podél koridoru a umístěte Srdce do zařízení, které blokuje konec této cesty. Projděte dveřmi a budete konfrontováni Baronkou. Jakmile odejde z pokoje, budete chyceni letmým zábleskem její pravé formy, která se zove Death On Two Legs. Běžte doprava a seberte Death's kytaru ze zdi. Baronka se v tuto chvíli vrátí a vy byste měli rychle utíkat k zrcadlu na vzdálenější straně postele. Vejděte do zrcadla a budete teleportováni do Crystal Palace.

Crystal Palace, část třetí - Běžte kupředu a Baronka vás bude následovat. Jakmile vejdete oba do Paláce, tak se zavřou dveře. Nyní musíte zabít Baronku dříve, než se stáhne do štěrbiny, která je v Death's Head soše. Jakmile je mrtvá, umístěte kytaru do oné štěrbiny a tímto dokončíte doménu. Profesor vám dá první část Juggler klíče, který je potřebný k aktivaci Jugglera v Innuendu a teleportuje vás do Theatre domain. **-Mistic JOE** ■

Takhle to vypadá, když se ubližuje někomu, kdo vás miluje!

Fillets

Víte proč nemají ryby prsty? Zaslechl jsem, že jim je uřezal kapitán Iglo.

Pokud se vám zdá některá místnost neřešitelná, opravdu se vám to jen zdá. Zkuste se podívat na problém z jiného úhlu a jakkoliv se vám bude zdát způsob řešení nepravděpodobný, zkuste ho. Ať jde o nadzvednutí záchodové mísy, nalisování krabů do prostoru, přehnaně řečeno, pixel x pixel (úroveň Vítejte ve městě!), zaklesnutí korálů potřebné k vytažení zdánlivě nedosažitelného kovového válce nebo podepření válce sklenkami šampaňského, řešení naleznete vždy... otázkou je, za jak dlouho.

OVLÁDÁNÍ

Filety můžete ovládat myší. Kurzorem ukážete na místo, kam má rybka doplout, a držíte levé tlačítko myši. Levým tlačítkem také aktivujete požadovanou rybu. Naopak chcete-li pohnout předmětem, držte tlačítko pravé.

▼ Už víte co myslím?

Podepření ocelového válce skleničkami šampaňského naprosto popírá fyzikální zákony, ale...

Cheats

(Děkuji firmě Altar za poskytnutí posledních dvou.)

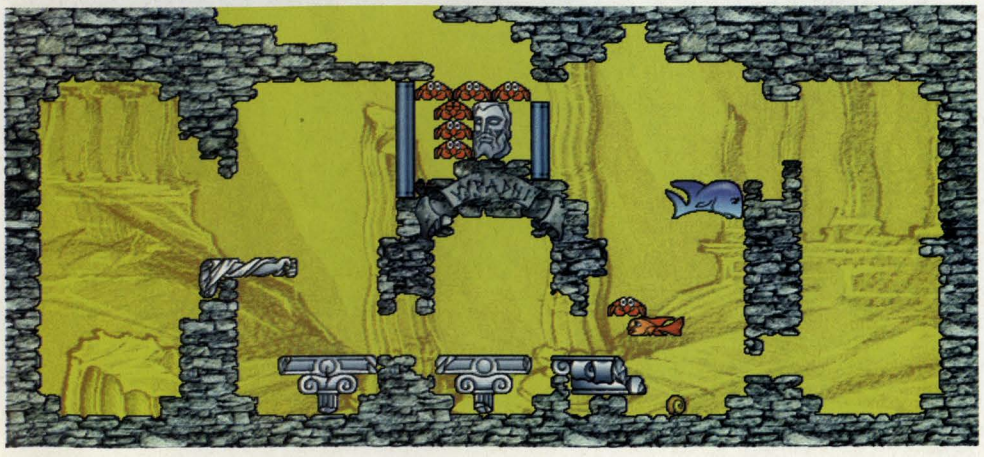
XMORPH - Změní rozměry rybiček, ale představte si metrákovou zlatou rybku...UGH!

XUNDEAD - Ne, netěšte se, toto slovo neznamená nesmrtelný, nýbrž nemrtvý. A víte jak vypadá taková nemrtvá ryba? Plave si břichem nahoru a na její likvidaci nepotřebujete ani stříbrný háček...

XMEGABOMB - Jak sám název napovídá, jedná se o BOOM obou rybiček. K dokonalému zážitku chyběl snad už jen jaderný hřib.

XSILENT - Změní hru v černobílý film s titulky. Zajímavý nápad, hrát s tímto cheatem se však nepokoušejte.

XFISHER - Pokud se vám Fillets zdají příliš jednoduché, můžete pro zpestření hry vyzkoušet tento kód. Kromě problému s řešením místností vás ještě začne pronásledovat noční můra s nápisem MAD FISHER. Proč šílený? Nó, napadlo by vás chytat ryby bez návnady? Pokud však nemáte silně masochistické sklony, platí předešlá rada - s tímto cheatem se opravdu, ale opravdu hrát nesnažte.

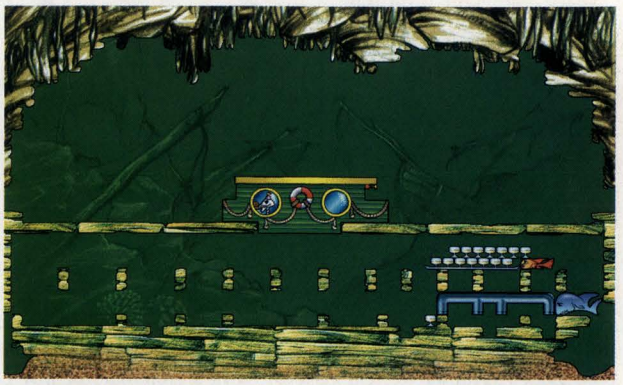


Místo: 9000 stop pod mořem. Čas: přítomnost

Napsala Alan Smithee

Minimum: PC Pentium 100, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, 800 x 600, Win95. **Doporučeno:** PC Pentium 166, 16 MB RAM, 8x CD-ROM.

Dobrý proud, ryby. Tentokrát jde o záležitost mimořádného významu. Proto se obracíme na vás jako na naše nejschopnější agenty pod vodou. Informátorům naší Fakt Děsně Tajné Organizace se podařilo získat několik amatérských záběrů objektu, který se zřítil někam do vaší oblasti. Vaším úkolem, pokud ho přijmete, bude ho najít a získat informace o principech a konstrukci mezihvězdného pohonu. Zároveň zkuste pohnout s našimi starými nevyřešenými případy...



V tuto chvíli vás už určitě do čela praštila megamasařka poznání, na jaké motivy je vytvořena idea této hry. Opomenula jsem snad jen agenty S a M (pozn.: neznamená sado-maso) (ne? – pozn. pž), což však vyplývá z obrázků někde tady kolem. Princip této logické hry, pokud jste jako já neměli štěstí poznat podobnou hru na ZX Spectru s názvem Thunderbirds, je nejvíce podobný slovenské hře Quadrax. Budete tedy potřebovat trochu nebo spíše více toho... (zde nechávám prostor pro vaši tvůrčí fantazii), co doufám máte v... (viz předchozí závorka).

...jako např. s potopením bájné Atlantidy, záhadou Bermudského trojúhelníku, kde zmizela i loď kapitána Silvera bohužel i s mapou pokladu. Nalezněte též počítač ukrytý tajnou zločineckou organizací...

Abyste mohli splnit tyto primární úkoly je nutno provést obě dvě rybičky sedmdesáti ručně kreslenými místnostmi, kde se pozadí vlní, předměty, do kterých byste to neřekli (kostra papouška, trofej ruského losa) se hýbou, mluví, Vikingové dokonce zpívají (na mrtvoly božsky) a voda teče... a teče... a teče. Předměty se však dělí pouze na těžké, které unese pouze velká ryba, a lehké, takže se nesnažte umlátit chobotnici lucernou apod., přičemž jejich pohyb je provázen určitými zákonitostmi, blíže popsanými v další části recenze.

...elektrárnu, která se nelegálně zbavuje radioaktivního odpadu (Welcome to Springfield) a pokuste se chytit želvu korálovou, která utekla z nápravně výchovného střediska FDTO. Přestože není ozbrojena, je značně nebezpečná, díky svým hypnotickým schopnostem. Též najděte Svatý grál (což bude jistě pro příznivce Excaliburu :-) věcí Artušovské cti).

Obtížnost prvních úrovní je primitivní, ryby vám dokonce radí a v dílně ukáží jak na to, ale postupem času, jak se trasa větví, se problémy stávají zapeklitějšími a doba strávená nad řešením se protahuje na MAX. Nelze se tedy diviť, že pokud se vám během hraní zatmí před monitorem, vězte, že chyba je na vašem přijímači (čili očním pozadí). Naštěstí je možno hru uložit i během řešení, protože výše zmíněných chyb se dopustíte mnohokrát a z vašich svěřenců zůstane pouze hromádka kostí (alias kosti sv. Fishpatrika).

A jako vždy, bude-li někdo z vašeho týmu uvězněn nebo zabit, Altar se od všeho distancuje a místnost bude restartována.

Celé vaše počínání je doprovázeno bubláním, zvuky předmětů a koneckonců též nadšeným tlacháním obou aktérů, kteří občas poradí, nebo si neodpustí peprnou poznámku a to i ze záhrobí. Hudba skvěle doplňuje atmosféru hraní, autoři uvádějí dvě desítky skladeb a není důvod jim nevěřit, a kupodivu ani neruší tok vašich neuronů. Přestože po delším čase stráveném posloucháním stejného rytmu, můžete začít vzhlížet směrem k nebi a myslet si, že slyšíte, jak andělé bouchají v nebi kladivem (do vaší hlavy).

Tato recenze bude zničena za pět sekund. 5..4..3..2..1... tak prej nééé. ■

Fillets
Altar, 1998
logická

Pentium 166, 32 MB RAM, 24x CD-ROM.

Excalibur 68 81%

grafika	2	1	hudba
nápad	2	1	nálada

Pro: Hudba a grafika, atmosféra, SAVE během řešení, pekelná obtížnost. **Proti:** A zas ta obtížnost, intro ve smrtelných křečích, mrtví neví!

POHYB

Je podrobně popsán v manuálu a pokud by snad manuál čirou náhodou explodoval nebo došlo ke samovznícení, rybičky vám vše, co se týká pohybu a předmětů, ozřejmí ve své dílně (?).

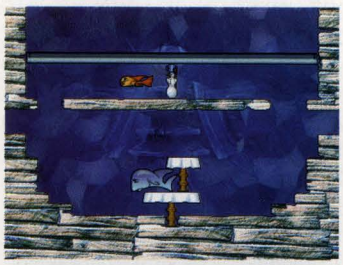
Takže jen stručně: Předměty můžete posouvat po pevném povrchu, ne po sobě, zvedat, pouštět, taktéž ne na sebe ani na předměty, které podpírá některá z rybek. Možné je i jejich předávání, shazování (ze sebe), popřípadě natlačení předmětu na jiný, atd. Pokud však na malé rybě spočívá celou svou vahou ocelový předmět...

Pro lepší představu – stojíte... někde a nad hlavou držíte menhir. Co uděláte (nejste-li Obelix)???

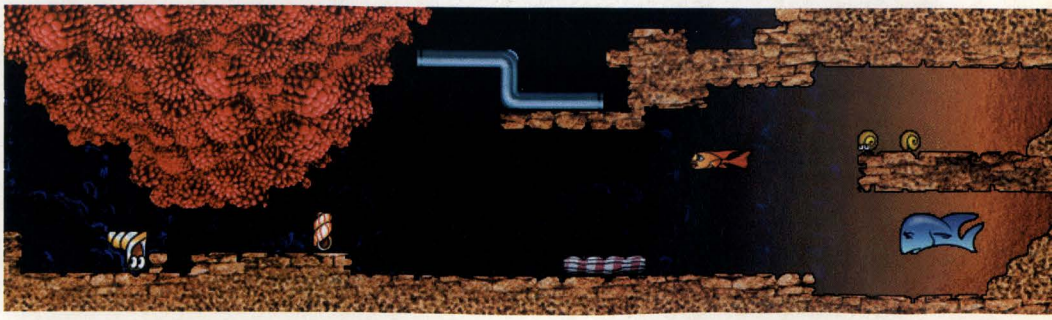
Odpověď:

Hmm... mohl by mi někdo donést ten čistící prostředek na skvrny?

-Alan Smithee ■



Zimní jídelna – řešení.



Dungeon Keeper aneb příručka speleologa amatéra

Všichni nemají rohy jako Hornedreaper.

Kilometry temných chodeb, spoře ozářených prskajícími loučemi. Rozsáhlé podzemní sály, ve kterých pod vedením svého démonického vládce spřádají rozličné pekelné bytosti svoje plány.

Marné výpravy bláhových lidí za dobytím těchto podzemních říší. Krvavé bitvy mezi armádami jednotlivých jeskynních systémů. Mocná kouzla a zákeřně nalíčené pasti. Nekonečná kreativita.

To vše a ještě mnohem víc - Dungeon Keeper. V době svého vydání představovala tato realtimová strategie naprostou bombu. Skvělý nápad dát hráči možnost být pánem jeskyně, kterou si sám vybuduje, koordinovat její chod, starat se o její obyvatele, kteří posléze pod jeho velením potáhnou do lítých bitev proti všem nepřátelům, se smísil s naprosto precizním a po všech stránkách dokonalým zpracováním. Jedná se však o hru velice složitou, s mnoha zákonitostmi, jež jsou mezi pařanstvem středoevropským dodnes opředeny tajemstvím. Proto jsme se rozhodli pro již zaprášeného, ale přesto stále oblíbeného Keepera zplodit tento základní popis všech důležitých segmentů hry, který vám v počátku jistě ulehčí orientaci a pomůže pochopit souvislosti jeskynního soužití. A jako bonus poskytujeme snůšku rozličných tipů a triků.

Principem hry je porazit protivníka prostřednictvím příšer, kterým vytváříte tak neodolatelné místo pro život, že se k vám nastěhují a jsou ochotné pro vás položit i život. Příšerky lákáte stavěním různých místností, které mají své specifické vlastnosti.

Rooms (místnosti)

Jedním z nejdůležitějších herních prvků je místnost, kobka, díra, cimra, zkrátka jak chcete. Zákonitosti místností jsou zcela jednoznačné. Chcete-li mít hodně příšer stavte všechno velké, alespoň 5 x 5 (u nějakých místností se vyplatí i větší) a stavte to svižně od vynalezení v místnosti **Research.** Velikost postavené místnosti totiž ovlivňuje, kromě jiných faktorů, počet příchozích příšer. Dále pak záleží na umístění sousedních roomíků, okolo sebe (**Workshop** se nestaví vedle **Library**, hluk ruší bádající kouzelníky).

Jedinou místností, kterou budete mít na začátku všech misí již postavenou, je **Dungeon Heart** - srdce jeskyně, které má tu jednu jedinou funkci, že pokud vám ho nepřítel rozšmelcuje, tak jste v ten moment dokýprovali. Snažte se ho proto co nejvíce chránit a tomuto účelu přizpůsobit i „architekturu" celého komplexu.

Beetle

Biledemon

Darkmistress

Demonspawn

Dragon

Další dírou v sýru vaší jeskyně je **Portal**, místnost, která je vlastně vstupními vraty pro všechny stvůry i nestvůry, které se rozhodli u vás zabydlet. Mějte na paměti, že čím dříve se prokopete k portálu, tím dříve vás bytosti pekelné obšťastní svojí návštěvou.

Jakmile však vystrčí kníry z díry, hned mektají, že na podlaze chrápat nebudou, a že jestli nemáte nocleh na úrovni, tak zase klidně můžou jít. Vy, **protože čtete Excalibur,** jim bleskově postavíte dostatečně velké **Lair** - doupě, kde si unavené příšerky rozloží svoje postýlky rozličných tvarů a velikostí a zase jsou načas spokojené.

Ale pouze načas, protože za moment jim pro změnu začne kručet v břiše, až se ten kravál nedá vydržet. Co naplat. Protože kuřata má rád každý (až na mou sousedku vegetariánku Anku), stačí pro ty hlady vybudovat **Hatchery** - kuřecí líheň a za okamžik uslyšíte už jen labužnické mlaskání.

„Bez peněz do jeskyně nelez!" - dalo by se říci. Většina podzemních aktivit něco stojí. Proto je třeba těžit zlato nebo diamanty. Cennosti volně ložené jsou však na nic a platit jimi můžete až když jsou bezpečně uschovány v **Treasure room** - pokladnici. Nejvýhodnější je postavit ji co nejblíže zlaté nebo diamantové žíle, čímž se podstatně zkrátí doba potřebná k přepravě a tím i doba, za kterou jsou peníze k dispozici.

Training room - posilovna, cvičák je veledůležitá komnata, ve které členové vaší armády zdokonalují svoje bojové schopnosti a zvyšují své úrovně (levely). Čím je místnost větší, tím efektivněji výcvik probíhá, a i tady platí: Těžko na cvičišti, lehko na bojišti. Trénink rozhodně není radno podceňovat a i když výcvik každé kreaturky něco stojí, v bitvě se vám dobře vycvičený žoldák rozhodně bude hodit. Posilovna přitahuje příšery jako je **Demon Spawn.**

Protože potvůrky živíte, poskytujete jim nocleh a platíte je, je samo-

zřejmé že od nich za to budete taky něco chtít. Postavte proto **Library** - knihovnu, která vám přiláká do jeskyně **Warlocky** – kouzelníky, a ti potom budou vynalézat nová kouzla a místnosti (Schopnost vynalézat má více tvorů, ale většina z nich je cennější v boji než **Warlock** a tak je lepší jejich čas využít tréningem v posilovně. Po vynalezení všeho potřebného je prospěšné nahnat do posilovny i **Warlocky**.).

Neposlední vychytávečkou je **Bridge** - most je samozřejmě určen k překlenutí šitózností, které suchou nohou nepřekonáte (voda, láva).

Že jsou vaše příšery líné až hanba, dejte jim okoštovat otrokářský bič u **Guard Post** - strážné věžičky, kam lelkující zrůdu šoupnete a ona tam bude vartovat až se hory budou zelenat, a to ji trošku zchladí. Toto místo si oblíbili hlavně **Orcové**.

Jak zlepšit obranu vaší sluje? Rozmanitý sortiment dveří a pastí dodá až do domu **Workshop** - dílna s r.o. Postavte ji tedy neprodleně, protože kromě výroby zmiňovaných obranných pomůcek k vám ještě přiláká **Trolly a Bile Demony**.

Barracks slouží k formování armády. Když tam našoupete celou vaší armádu, všem se nad hlavou rozsvítí ikony mečů a jednomu po chvíli zazáří královská koruna. Tohoto vůdce armáda následuje třebas do horoucích pekel. Výskyt **Orců** je jistý.

A blíží se nám druhá generace roomu **Prison** - veleužitečná to komůrka, stačí přepnout přepínač na informačním panelu označený „Imprison", tak aby vesele poblikával. Vaší bojovnou havěť to trochu zchladí a příchozivší hrdiny či jinou nepřátelskou havěť nebudou zabíjet úplně, nýbrže je utlučou pouze do komatu. A pak budou chudáci komaťáci eskortováni vašimi **Impíky** až do vězení. Zde buď zemřou hlady a stanou se **Skeletony** (což nejsou moc silné příšery) nebo je nakrmíte, vhodíte nějaké to kuře či použijete kouzlo Heal, a pak je mučíte hlava-nehlava.

Torture Chamber - je místnost, která se skvěle doplňuje s vězením. Zde se mučí příšery hned z několika důvodů: za prvé - krásně řvou, za druhé – občas vypustí nějaké to tajemství, za třetí - se k vám přidají a za čtvrté - vypustí duši a stanou se z nich **Ghostové.** Tato místnost láká jedny z nejdrsnějších potvor **Dark Mistress**.

Vaše hovádka jsou nespokojená, trucují a nic je nebaví. Je čas ukázat jim, kdo je tu pánem. Alou, všichni do **Templu** a modlit se ke mně... A NAHLAS. Pobrukující změť příšerek pokorně odříkávajících své modlidby k vládci dungeonu, zlepšují morálku a obnovují starý pořádek. Hlavní výhoda Templu je však jiná!!! Do obětního řečiště můžete vhodit určité příšerky, které jako kaloricky vydatná strava uspokojí Bohy. A Ti se umí odvděčit. Posuďte sami, když obětujete **Fly + Spider** dostanete **Warlocka**, **Beetle + Spider** je **Dark Mistress**, **Beetle + Beetle** (pro ty nechápající dva Beetlové) a máte ukončenou **Manufakturní** výrobu ve **Workshopu**, **Fly + Fly** = dokončený **Research** (vyplatí se používat později, kdy se dlouho vynalézá). Teď ovšem superbonbónek!!! **Dark Mistress + Bile Demon + Troll** = jedna z nejhustších, né-li vůbec nejhustší příšera z Dungeon Keepra, **Horned Reaper**. Dále – za tři **Spiders** dostanete **Demona**. Pozor! Při obětování **Vampire** všechna monstra onemocní. **Bile Demons + Bile Demons** zařídí, že se všechna monstra promění na kuřata. Obětování **Ghosta** zaviní, že vám všechna kuřata pomřou a za obětování **Horned Reapera** se vám všechna monstra odvděčí tím, že se pořádně rozlobí! A když obětujete pár **Impů**, budou k vám přicházet za méně zlata, což se hodí. Nikdy neobětovávejte nemrtvé nebo kuřata, pokud nechcete rozzuřit samotné bohy!

Temná noc, krásná panna leží na bílém loži... tu se rozlétne okno a dovnitř vletí obrovský netopejr... saje a saje... (inu savec -pozn. ml) ještě temnější noc a ještě bledší panna.

Fly

Ghost

Hornedreaper

Imp

Skeleton

Spider

Graveyard je rodištěm obludek zvaných **Vampire**. Tito savci se vyjadřují nezměrnou nezabitelností a vražednou chutí na krev, tj. jsou jedni z tvrdších. Transformace probíhá tak, že zabitou mrtvolu (zajímavý obrat) čapne váš **Impík** a odtáhne ji na hřbitov. Ta se rozpadne a za delší chvíli můžete čekat nějakého toho roztomilého Mr. Draculu.

Opravdový oříšek pro zarytého pařana je **Scavenger room** - brrr, už ten název napovídá nepěkné věci. Když se nějaká z tvrdších příšer naprudí, tak se sem občas jde vyprudnout. Jde o takovou výchovnou místnost, škola se tomu dříve říkalo, kde se potvůrky učí. To stojí nějaký ten bakšiš. Ale výhoda nezměrná, poučeni v hodinách killologie, pak bezbolestně pářou, jako ten Jack s Márou (to už jsem neudržel) a zabíjejí lépe a rychleji až jeden nevěří.

Tajné úrovně

Můžete také objevit tajné světy, a to v následujících úrovních: 8, 9, 14, 15, 17. V nich lze při určité fázi měsíce (jako třeba za úplňku) vstoupit do tajných úrovní. Vše je vymyšleno tak, že hra sleduje hodiny v počítači, takže pokud je správně nastavíte, můžete se vrhnout do pátrání!

Creatures (příšerky)

Teď už víme, v čem naše armáda žije. Řekněme si něco o jejím složení. Základní složkou pracovních oddílů jsou **Impové**, ti mají leckdy větší cenu než houfec bojovníků. Jen oni umí těžit zlato nebo diamanty (jsou nevyčerpatelné), kopat, bourat, zpevňovat zdi a zabírat území. Neplatí pro ně základní zvyklosti všech ostatních příšer (nedají se zavřít do vězení atd.). Maximální dosažitelná úroveň pro vaše příšery je 10. level. Mezi prvními bojovníky vylétá z portálu **Fly** (moucha), dobrá na průzkum, ale slabá na boj. Navíc se nesnáší se Spidery a to ji leckdy předurčuje k brzkému konci pokuď Keeper nemá rychlé ruce a nepošle obě strany trénovat, pak se riziko napadnutí menší. Výhodné je použít kouzlo, které umožní ovládat příšeru, v našem případě mouchu a brázdit s ní vzdušný prostor. Další vylezající příšerou je **Beetle** (brouk),věřili byste,že tenhle překlad dělá někomu problémy? Dobrá zrůdička, která se na vyšších úrovních naučí první slušná útočná kouzla. Kamarád brouka je **Spider** (pavouk), který žel bohu žere mouchy. Celkem průměrný bojovník. První tužší příšera, která stojí za zmínku je **Demon spawn** (démonský zplozenec), ten velice rád cvičí, což je mu jen ku prospěchu. Na vyšších úrov-

ních umí kouzlo Heal (léčení), takže se sám léčí a miluje koupele v lávě.Umí dokonce i vynalézat. A jsme u **Warlocka** (čaroděj), ten umí bádat v knihovně (a nesnáší, když se mu tam pletou Demon spawni), a když ho trochu potrénujem, pak je z něj ideální bojovník na větší vzdálenosti. Příšera spíše pracovní je **Troll**, který v dílně vyrábí jako fretka dveře, pasti a jiné hlouposti. Bojovník, který se rychle vydupe na 10. level je **Orc**. Ten to pak seká jako žito díky kouzlu Speed (rychlost).Je to zabiják zblízka. Vzhledově atraktivní příšerou je určitě **Bile Demon** (žlučový démon), představte si kouli s tykadlami, na kterých jsou upevněny palcáty. Umí to ve Workshopu a na bojišti si také nevede nejhůře. **Hellhound** (pekelný pes), dvojhlavý strážce podsvětí je výborný průzkumník a zkušený rváč. Když vám zemře vězeň ve vězení, tak se z něj stává **Skeleton** (kostlivec), taková průměrná příšera, která se nesnáší s Bile Demony. O něco lepší je **Ghost** (duch), který umí alespoň létat. První superpříšera je **Dark Mistress**. Umí to s lightingem a ráda se nechá bičovat v Torture chamber. Je jí nutno hodně potrénovat, aby se naučila dobře kouzlit. Velice drsný bojovník, který trénuje v páru s Warlockem. Druhá superpříšera je **Vampire** (upír), nemá se sice rád s kouzelníky, ale pro něj se vlastní training room vyplatí postavit. Ovládá výborná kouzla. Do naší party musíme započítat také **Tentacle**, chodící zeleninu z knihy Den Trifidů, který překvapí svou bojovností. V každé správné jeskyni musí být **Dragon** (drak), který chrlí oheň a umí se léčit. To nejlepší na konec. **Horned Reaper** je asi nejsilnější postava ve hře. Vědom si své síly, je to tvor arogantní, kterému když se něco nelíbí, tak jde každému v okolí po krku. Je nutno ho chovat jako v bavlnce, nemusíte pro něj stavět samostatné jídelny, noclehárny a podobné, stačí občas mu šoupnout kuře až před tlamu a zasypat ho nějakou tou korunou (je to strašný hrabivec).

Spells (kouzla)

Posses creature - vtělíte se do příšery a můžete jí ovládat, hodí se u Fly, Hellhound nebo při boji.

Create Imp - zmaterializujete Impa za příslušný peníz (čím víc Impů, tím stojí víc zlaťáků).

Sight of Evil - máte možnost prohlédnout si dosud neprozkoumanou krajinu.

Speed monster - akceleruje cíl kouzla.

Call to arms - svolává celou armádu na určené místo.

Conceal monster - chvilkové zneviditelnění cíle kouzla.

Heal - léčí cíl kouzla (používat s bojovým menu-blikající meč při boji a odsuď je léčit).

Protect monster - zvýšení obranyschopnosti cíle kouzla.

Hold audience - kouzlo, které svolává všechny příšery k Dungeon heartu, vhodné při obraně.

Cave in - útočné kouzlo, které působí sesuv půdy.

Lightning strike - úder bleskem na cíl (používá se společně s Sight of Evil).

Chicken - mění vražedného nepřátelského bersekra v neškodné kuře.

Disease - cíl kouzla je nakažen smrtelnou nemocí.

Destroy walls - dokáže zničit protivníkovu zpevněnou zeď.

Armageddon - teleportuje všechny jednotky do místnosti se srdcem.

Tipy

- Když najdete diamanty snažte se je obkopat ze všech stran a na každé straně nechte pracovat tři Impy a postavte blízko Treasure room.

- Nechte část Impů trénovat v Training roomu, dostanou kouzlo Speed ve třetím levelu.

- Čas je leckdy důležitější než peníze.

- Využívejte plácání příšerek k jejich popohnání.

- Když chcete hodně Warlocků, postavte velkou knihovnu.

- Příšery se po dosažení vyšších levelů mohou transformovat do vyšších životních forem (Demon spawn se při 10. levelu stává Dragonem).

- Používej Battle window (blikající meč) pří kouzlení v boji.

- ALT + R přehodí zobrazovací mód do SVGA.

- Past se zničí až se vybije.

- Chcete-li najít příšeru, klikejte pravým tlačítkem myši v Monster menu.

- V průběhu hry uzdravujte své důležité příšery.

- Vybudujte Hatchery blízko Training a Research roomu.

- Nevyužívejte speciály hned, ale nechte Impy, aby je odnesli do knihovny.

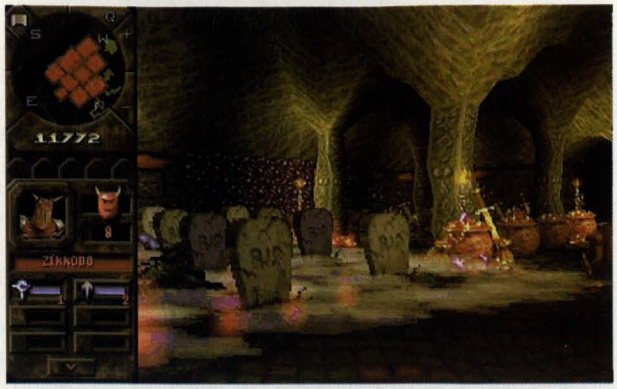
- Když postavíte Temple u vody, možná se k vám přidá Tentacle.

- Chcete-li hodně Vampírů, vybudujte malou místnost s dveřmi, ty zamkněte a dovnitř naházejte vaše Impy, pak přidejte hrdinu z vašeho vězení a počkejte si až nadělá z Impů sekanou. Hrdinu zpacifikujte a mrtvé Impy nechte odtáhnout na Graveyard. Když necháte na hřbitově hlídat Hellhounda, budou se Vampírové rodit rychleji.

- Když se vtělíte do příšery, tak bojuje lépe.

- Mučením hrdinů se hodně z nich přidá na vaší stranu, speciálně kouzelníci.

- Nejlepší způsob, jak zneškodnit past, je vtělit se do příšery, která má kouzlo Heal a tou za soustavného léčení past vybít.



*Kamarád brouka je **Spider** (pavouk), který ale žere mouchy.*

Troll

Vampire

Warlock

Již jste hru dohráli?

Pak je tu pro vás jeden tip. Jděte do DOSu a spusťte hru tak, že navolíte jako parametr '-1player'. Zde je příklad: C\>keeper95 -1player nebo C\>keeper -1player. Měli byste mít šanci hrát proti počítači v mapách určených pro multiplayer mód! Omlouváme se předem, pokud tento tip nebude fungovat. Je z druhé ruky a neměli jsme čas ho vyzkoušet. **-Tomáš Staněk & Šimon Záruba**, lehce doplnil **–pž-** ■

Realms of the Haunting

JAK ZNOVU NABÝT SVOBODY

DOKONČENÍ Z EXCALIBURU 62

Zpátky tedy **KE KAPITOLE DESÁTÉ.** V kameni zaražen vás čeká zelený krystal. Až jím obohatíte svůj inventorář, vystoupejte po schůdcích nahoru a za pultem se svíčkami stlačte páku. Vstupte do nově otevřených zlatých dveří a na zlatém podstavci si nasaďte egyptskou masku. Nyní se ocitáte v jiné části Věže. Ptáka, který k Vám přilétá, stačí dvakrát trefit puškou. Ve Věži naleznete teleportér do světa Raquia. Po cestě byste se mohli střetnout alespoň s jedním ptákem a u teleportéru do světa Arqua i s Rafaelem. Až budete přemístěni do království Raquia, přejděte přes most a pokračujte v cestě. Dostaňte se až na počátek bludiště, kde vám budou zadány určité úkoly. První z nich je nalézt spirit ring. Zorientujte si mapku bludiště (Map of Raquia Maze - brána se nachází na jihu) a podle ní dojděte k prstenu. Od něj vás však bude dělit voda s plovoucími plošinkami. Začněte přes ně přecházet, ale na každé z nich si raději ukládejte pozici, jelikož přejít tam i zpět není totiž právě nejjednodušší. Dalším předmětem je Panova flétna, ke které se opět dostaňte dle mapy. Abyste si ji mohli přivlastnit, musíte přejít dva sloupy, které se vysunují a zasunují. Toto by měl být již relativně lehčí úkol. Při přechodu ze sloupu na sloup je dobré použít skok s rozběhem. Pak musíte nalézt špunty do uší. Ty se nalézají na obrubni bazénku v jihozápadním rohu bludiště. Teď stačí již jen získat zlatou kýtu. Nalezněte tedy její lokaci podle mapy a stiskněte malý dřevěný spínač za mramorovým pultem. Vezměte si onu kýtu a nejděte v severní části bludiště věž.

Po průchodu branou hoďte co nejrychleji zlatou kýtu plechovému tygrovi. Klikněte na pravou mříž a vystupte po pravých schodech nahoru. Následovně zabočte doprava a pokračujte po schodech nahoru. Až budete mít na výběr dvě možné odbočky, zvolte tu vzdálenější. Měli byste se nacházet v chodbě s okny. Tou se dostanete do místnosti s pohyblivými plošinami a zvonem. Pro průchod touto místností vám můžu poradit snad jen to, abyste využívali skoků a své zručnosti. Jediným vaším úkolem na tomto místě je stlačit páku uprostřed pravé stěny a vyjít druhým východem. Pokud se vám podaří spadnout na podlahu, raději si nahrajte uloženou pozici. Nejspíše se vám to podaří, proto si ukládejte často. Krátkým průchodem dojděte do sálu s několika dveřmi.

Před prvními z nich vlevo zahrajte na Panovu flétnu. Vstupte do místnosti a se stolu seberte baňku a brýle. Opusťte toto místo opět pomocí flétny a na třetí dveře zprava použijte baňku. V knihovně si nasaďte brýle, čímž objevíte pro vás doposud neviditelné paprsky. První z nich přeskočíte, dalším se pak vyhněte. Na stole se nachází papír, který přidejte do svých sbírek. Prohlédněte si onen papír a vraťte se do sálu. Nyní si prostudujte dveře s hlavou (druhé zleva) a jako heslo zvolte spirit. Z ohně v nové místnosti si vezměte další baňku. Ze sálu vstupte do dveří naproti příchozí chodbě. Ledovou podlahu polijte obsahem baňky vzaté z ohně. Z podstavce si vezměte Armlet. Jděte zpět do sálu a vejděte do třetích dveří nalevo (pro vás teď ovšem první napravo). Okamžitě si nasaďte špunty do uší. Kliknete-li na sirénu, obdržíte stříbrný klíč. V sálu se teď dostaňte k druhým dveřím zprava, které si odemkněte stříbrným klíčem. Z okna si vezměte všech sedm barevných kamenů a ty potom začněte pokládat do cípů hvězdy. Vždy si nejdříve vezměte kámen do pravé ruky a položte ho na správné místo. Patří takto: červený - R; oranžový - O; žlutý - Y; světle modrý - B; tmavě modrý - I; fialový - V;

Ze sloupku seberte barevný klíč a vraťte se do sálu. Vstupte do prvních dveří napravo a použijte Armlet na rozvrzanou podlahu. Dveře na opačné straně místnosti si odemkněte barevným klíčem a ze skříňky v další místnosti seberte elixír a duhový diamant. V sále zandejte diamant do místa vedle pilonu. Pomocí pilonu vyjeďte nahoru a přejděte po průhledné modré cestě do chodbičky. Otevřte dveře na jejím konci a v místnosti s diamanty se obohaťte o kámen do prstenu. Diamantů se v žádném případě nedotýkejte! Složte celý prsten (kámen + prsten) a vstupte do zlatých dveří, které se před vámi otevřely. V poslední místnosti této kapitoly se postavte na podstavec a použijte kompletní prsten.

CHAPTER XI. Špatné zprávy: Musíte se dostat zpět do studovny a to stejnou cestou, kterou jste šli sem. Nejprve se tedy vraťte do haly a následně pokračujte přes plošinovou místnost až k branám Věže. Nyní musíte jít nejpřímější cestou na začátek bludiště. Pro orientaci opět použijte mapu. Po minutí tohoto místa se začnete potkávat s nepřáteli. Musíte se dostat až k teleportu do Věže. Cestu vám však osladí několik terčounů a koulemrsků zelených. Ve Věži nalezněte teleportér do vašeho domovského světa. V domě, resp. po přemístění do chrámu, se musíte dostat zpátky nahoru. Na cestě vás budou čekat sekerníci, čtyřmečouni, terčouni a několik dalších oblud. Nemá cenu je všechny zabíjet, raději rychle utíkejte a vyhýbejte se jim. Jak jsem se již zmínil, musíte se dostat nahoru do domu na úroveň povrchu. Až dojdete ke dveřím, otevřte je a vstupte do dveří na pravém konci chodby. Po průchodu dveřmi se dejte chodbou doprava a na jejím úplném konci byste měli objevit další dveře. Projděte jimi a pokračujte další chodbou stále rovně. U brnění vstupte do dveří s klepadlem. Vstupte do nich a ... už poznáváte, kde jste? Ložnici opusťte levými dveřmi, projděte chodbou a vystoupejte po schodech do prvního patra. Nyní snad již studovnu najdete. Sarkofágem vstupte do tajné chodby a přes most, místnost s hodinami a chodbou se dostaňte do místnosti s lávou. Přejděte přes obraz anděla a po-

kračujte směrem ke schodům do nebe. Vysvobozeného Hawka se vyptejte na vše dostupné a rozlučte se s ním.

CHAPTER XII. Vystoupejte nahoru po schodech do nebe, čímž se dostanete k teleportéru. Přemístěte se jím. Měli byste se nacházet na prostranství s kostelem a domem. Po několika krocích se objeví čtyři terčouni, kterým utečte za kostel. Z tohoto místa je postupně likvidujte. Po vyčištění prostranství postupte k domu. K jeho hlavním dveřím se však přibližujte opatrně - uvidíte proč. Až vejdete do domu, obohaťte se kouzelnou pochodní ze skříňky ve zdi nalevo od dveří. Obraťte se, sklopte zrak a zpod rohožky si vezměte hůlku. Tato zbraň vám umožní odstaňovat ležaté osmičky ze dveří tohoto domu. Když vás tedy budu navigovat do některých dveří, myslím tím, abyste zničili nejdříve onu ležatou osmičku. Nyní pravou rukou uchopte kouzelnou pochodeň. Snažte se jí mít v této ruce stále, abyste viděli vždy všechny osmičky. Vstupte do prvních dveří napravo a následně pokračujte do levých dveří. V kuchyni prozkoumejte lednici (jak vidno, při této hře se stačí řídit instinkty a zabudovanými návyky :-), ve které by se měl nalézat klíč. Do haly se vraťte normálně neviditelnými dveřmi nalevo od lednice. Teď se vydejte do dveří vpravo, které vás zavedou do místnosti s televizí. Tu si můžete zapnout ovladačem na stole. Jděte zpátky na chodbu a vystoupejte po schodech nahoru.

V prvním patře vstupte do prvních dveří, na které cestou narazíte. V zašpiněné ložnici se podívejte do skříně a projděte dveřmi v ní. Otevřte si skříňku naproti vám a vraťte se na chodbu prvního patra. Zde pokračujte rovně a vejděte do dveří nalevo. Otevřete si skrytý průchod a v koupelně si dveře se zelenou osmičkou otevřte klíčem z přízemí. V další ložnici se po pár krocích zjeví tři rohatci, před kterými jste však v koupelně v bezpečí. Sejděte dolů do přízemí a vstupte do dveří, které se nalézají na vzdálenějším konci chodby vpravo. Protáhněte se úzkou chodbičkou a otevřte si dveře. Při scházení schodů očekávejte rohatce, kteří tu budou celkem tři. Na rozcestí sestoupejte po pravých schodech dolů a dejte se doprava. Měli byste narazit na skryté dveře, za kterými se nalézá chodba s pochodněmi. Vejděte do dveří na jejím konci. V laboratoři si vezměte rostlinný klíč a zelený elixír. Až toto učiníte, vraťte se do sklepa a hledejte velké dveře s určitým nakresleným motivem. Odemkněte si je pomocí rostlinného klíče. Nevypadá to tu pěkně?

Vraťte se do prvního patra a vstupte do špinavé ložnice. Opět projděte skrz skříň a otevřte si zamčenou skříňku díky stříbrnému klíči. Obohaťte se ve skříňce se nalézajícím klíčem a jděte zpět do přízemí. Klíčem ze skříňky si odemkněte zamčené dveře. V pokoji udolejte dva rohatce a ochuďte knihovnu o všechny tři sebratelné knihy. Pozor, jedna z nich trochu pálí. Prohlédněte si další část Florentinova deníku, čímž získáte klíč. Opusťte dům a zamiřte si to ke kostelu. Po cestě potkáte nejdříve dva, a pak ještě jednoho terčouna. Ten je doprovázen stvořením, ze kterého po zabití vypadne mince. Vezměte si ji a vhoďte ji do schránky u dveří kostela. Napijte se svěcené vody a vstupte na svaté místo.

Vyjděte na kazatelnu a seberte notes. Odemkněte si klíčem dveře u vstupních vrat kostela a vystoupejte do menší místnůstky. Zde seberte korunku a pokračujte v cestě nahoru. Tam si vezměte bronzový klíček a vraťte se zpátky dolů. Projděte kolem okna za oltářem. Po sekvenci budete již o dvě pera bohatší. Bronzovým klíčkem si odemkněte dveře nalevo od kazatelny. Položte sošce modlícího se muže na hlavu korunku a připravte si do ruky zelené pero. To zasaďte taktéž k modlicímu se muži. Z nyní viditelné skrýše v obraze si vezměte Dragon Helm.

CHAPTER XIII. Tam, kde jste vzali helmu, se nalézají ještě dva červené elixíry. Opusťte kostel a použijte zlatý podstavec pro cestu do Věže. Zde nalezněte teleportér do Arquy, světa duchovna (po přenosu do Věže si držte směr vpřed). V Arque si přečtěte zprávu, která se vám objeví v inventoráři. Nezalekněte se toho, že vám zmizely téměř všechny věci - při zpětném přenosu je opět obdržíte. Jděte vpravo a otevřte si vrata uprostřed pravé stěny. Zahradou se dostaňte do paláce, kde pokračujte do místnosti v levém bližším rohu. Zde se postavte na pozlacený kruh na podlaze. Vyprázdněte výklenky ve dvou rozích této místnosti. V jednom z nich se nalézá křemen, ve druhém pak část prázdného betonového válce. Místnost opusťte průchodem, kterým přijdete k fontáně. Na straně fontány se symbolem ohně klikněte na zlaté oko na podlaze. V místnosti s mnoha schody vystoupejte k vrcholu a stiskněte modrou dlaždici. Vezměte si pod ní se ukrývající lupu. Pomocí zlatého oka na podlaze se teleportujte zpět do paláce. Nyní přejděte na opačnou stranu fontány a klikněte na zemi na zlatou dlaždici se symbolem poháru. V jiné místnosti se schody se zmocněte kalichu a za pomoci zlaté dlaždice se vraťte k fontáně. Kalich funguje jako zbraň, kterou se dají odstaňovat modré bariéry. Jeho municí je voda, kterou si bez problémů můžete doplňovat ve fontáně.

Zničte jím tedy všechny modré bariéry a v místnostech seberte vždy věci z rohových výklenků. V rohu naproti východu je vždy nápis, který můžete lupou rozluštit. Jen jedno toto místo je výjimkou - žádný nápis na něm není a můžete ho otevřít hned. V nově objeveném

výklenku se nachází svitek, který prozkoumejte lupou. Po projití všech čtyř místností byste měli mít v invenotáři: křemen (Flint), válcovitou část betonové trubky (Cylinder), svitek (Scroll), paličku (Pestle), hmoždíř (Mordar), baňku s červeným práškem (Flask and Powder), mísu s černým práškem (Bowl and Powder) a vějíř (Fan). Zkombinujte paličku s hmoždýřem a křemen s válcem, abyste mohli otevřít schránku s nápisem BRING. V ní se nalézá vodní dýmka (Water Pipe). Použijte červený a černý prášek, čímž dostanete sníh. Zapalte svitek zapalovačem (Flint and Cylinder). Nyní otevřete schránku BURN a seberte otýpku (Tinder). Použijte zapalovadlo na otýpku, čímž zažehnete oheň. Dvakrát zkuste, co udělá sníh se zapalovadlem a otevřte schrámku BONG. Vezměte si amber a ihned ho hmoždýřem rozdrťte.

Postupte k fontáně a položte oheň na symbol ohně, vějíř na symbol větru, rozdrcený amber na obrazec zlatého obdélníku a sníh na symbol vody. Rebecca vám oznámí, že nastal čas zkombinovat ingredience. Vezměte si jednotlivé složky z obrubně fontány zpět a použijte je následovně: Do dýmky vsypte sníh, následně rozdrcený amber, oheň a nakonec na ni použijte vějíř. Kouřící dýmku potom vhoďte do fontány. Od bytosti, která je nejspíše bohem veškerého vodstva, obdržíte Dragon Sword.

CHAPTER XIV. V jedné místnosti byste měli nalézt teleportér s bílým čtvercem, který využijte pro cestu do přízemí paláce. Z něj vyjděte do zahrady, kterou opusťte libovolnými vraty. Chodbou se dostaňte až do výchozího rohu. Na podstavci si nasaďte masku a přemístěte se do Věže. Zabíjení pohybujících se nestvůr přináší své ovoce, pokaždé totiž zbude červený elixír. Musíte nalézt teleportér, který vás vezme zpět na Zem. Při cestě se na prvním i na druhém rozcestí dejte vpravo. Stoupněte si na onen teleportér a připravte se na další setkání s Belialem a svým otcem.

THE PRISONER. Seberte všechny články z nástěnky a nebojte se, za chvíli vás Rebecca vysvobodí.

CHAPTER XV. Opusťte celu dveřmi vedle židle a na chodbě vstupte do třetích dveří zleva. Za nimi se v místnosti nalézá asi 5 zásobníků, 5x střelivo, mapa hřbitovního bludiště, třetí část Florentinova deníku a dva elixíry. Vraťte se do chodby a vystoupejte po schodech až ke dveřím, za kterými se nachází další místnost. Zneškodněte oba terčouny a otevřte si vrata ven. Venku vás čeká asi šest terčounů. Počkejte si tedy vždy, až se vám doplní dýka a pak je postupně likvidujte. Chce se to schovávat za dveřmi a před střelami terčounů používat úkroků. Přímým směrem se dostaňte až k domu, u kterého ve zdi plápolají tři plameny. Každý z nich uhaste částí Florentinova deníku. Tento čin otevře vrata, kterými projděte a pokračujte po cestě vpřed.

CHAPTER XVI. Teď vás čeká již jen pět kapitol. Abych vás o atmosféru Realms of the Haunting neochudil úplně, nebudu se vám již nyní zmiňovat o nestvůrách. Uvidíte, že to hned bude zajímavější...

Držte se cesty a projděte tunelem. Hřbitovní bludiště je přímo před vámi. Nikdy jsem ho moc neprozkoumal a je možné, že se tu nalézá

něco užitečného - snad mapa Mozku! Vy si každopádně co nejrychleji zorientujte mapu a snažte se rychle dostat do středu bludiště. V onom středu se postavte na zlatý podstavec a přeneste se do Věže. Pokud byste měli náhodou kompletní mapu Věže, věžte, že se nacházíte vpravo dole. Musíte najít místo s malbou hlavy ďábla a symbolem Sheolu. Teleportér nefunguje, jelikož nemáte Dragon Sword. Napříč od kamene byste měli zaregistrovat plošinu vedoucí do oblasti, kterou byste nenašli ani na kompletní mapě Věže. Přeskočte na ni a projděte modrým portálem, kde opět seberte Shrive a Dragon Sword. Nyní se vraťte k teleportéru do Sheolu a konečně ho použijte pro cestu do neznámých míst. Postupte k oblouku a promluvte si s dozorcem. Po rozhovoru obloukem projděte, čímž se přemístíte do nové lokace. Je dost dobře možné, že tu s vámi není Rebecca, jelikož jste měli pouze jediný zelený krystal. Toto místo má nejspíše také svoji vlastní mapu, čert však ví, kde schovanou. Sotva šlápnete na kruhovou podlahu, utvoří se za vámi pilíř. Před odchodem z tohoto místa budete muset vyřešit úkol, čímž se pilíř zapustí zpět do země. Sestupte až k základům a nalezněte mozkoměr. Do tohoto zařízení potřebujete umístit 16 mozků.

Jeden mozek je před „vynálezem" a další je skryt za ním. Okolo obvodu této jeskyně potom najdete ještě další tři. Další jsou v bludišti chodeb a průchodů, které by mohlo být Mozkem. Ty si budete muset nalézt sami, ale nabízím vám však několik rad. Čtyři mozky se nalézají ve slepých průchodech. Nalézají se tu i čtyři jeskyně, přičemž každá má tři vchody a srdce na vrcholu sloupu. Tři z těchto jeskyní ukrývají dva mozky, čtvrtá pak pouze jeden. Můžete se pokusit provádět něco se srdci, ale vypadá to, že na hru to nemá žádný efekt. Nakrmte mozkoměr šestnácti mozky. Vraťte se skrz bránu a dočkáte se překvapení. Čeká na vás zrcadlový puzzle. Prozkoumejte postavu v červeném světle a klikněte na ni. Zaregistrujte kamenný trůn a tři východy z jeskyně. Úloha je celkem jednoduchá - musíte nalézt 16 zrcadel a opatrně je rozbít pomocí některé ze svých zbraní. V žádném z těchto zrcadel byste se však raději neměli vidět. Najděte 12 zrcadel při průchodu malým východem, který vede do dvou koncentrických tunelů. Skrz široký východ byste se měli dostat k posledním čtyřem zrcadlům. Vraťte se ke kamennému trůnu, který se zasune, aby odhalil bránu.

Vstupte do ní!

CHAPTER XVII. Projděte bránou zpět, čímž se dostanete do osmiúhelníkové hádankové místnosti. Po vstupu do ní budete zachyceni ohněm. Musíte vyřešit osm odlišných hádanek, které vám pak povolí řešit devátý puzzle. Jeho vyluštění vás odsud uvolní. Každá z osmi místností obsahuje výklenek. Ten v sobě skrývá ciferník s osmi pozicemi a je chráněn silovým polem. Kliknutím na ono pole si otevřete dveře do místnosti s puzzlem. Po jeho vyřešení silové pole zmizí a pozice na ciferníku se červeně rozsvítí. Sami brzy zjistíte, že některá z řešení puzzlů jsou velice obtížně popsatelná. Ty jsou řešitelné systémem pokus - omyl. Pořadí, ve kterém budete jednotlivé úlohy řešit, je libovolné.

Přejděte podlahu. Tato místnost musí být zdolána tou správnou cestou. Při pohledu směrem ke vzdálenější straně se postavte před třetí dlaždici zleva (je tmavá). Nyní jděte 4x dopředu, 2x vlevo, 2x dopředu a 3x vpravo. Stlačte ruku a otočte se čelem vzad. Běžte přes bláto a za běhu střelte do silového pole. Tím ho odstraníte a dokončíte puzzle.

Zrcadlové bludiště. Bohužel, zde je to onen případ systému pokus - omyl. Nejdříve nalezněte a stlačte symbol ruky. Nalezením cesty zpět úspěšně zdoláte puzzle.

Létající koule. Ony koule musíte natočit tak, že při stisku tlačítka proletí výsledný fireball skrz otvor v levé horní části místnosti. Nyní se podívejte na kontrolky. Každý z dvanácti ciferníků má osm pozic. Přiřazuji tímto nejvyšší pozici na ciferníku číslo 1. Ty tedy můžete rotovat do osmi. První řadu ciferníků nastavte na 1 1 5 1, druhou 3 6 1 8 a třetí 1 8 8 7. Pro zkompletování tohoto rébusu pak několikráte stiskněte tlačítko.

Pět rukou a bludiště. Ruce na stěnách slouží jako spínače. Ve vrchní řadě stlačte symbol levé ruky, ve spodní řadě pak obrazec ruky pravé. Projděte bludištěm a nalezněte podstavec. Stiskněte ruku, čímž dořešíte hlavolam.

Střelba drahokamů. Střílením do zdi odhalte drahokamy. Nyní je to již prosté, stačí přemístit zbraň na podstavec použitím rotace ovládání. Zničte všechny drahokamy a dokončete puzzle. Najděte otvory. Zdejším úkolem je pomocí sedmi pák pohnout s bloky. Tímto si musíte uvolnit cestu dole. Pak vypálit (stisknout tlačítko) z pušky, dokud silové pole nezmizí a horní puška nezačne střílet. Toto cvičení opakujte tak, abyste vyčistili dráhu pro horní pušku. Výstřely z ní odstraníte vrchní silové pole a dokončíte puzzle.

Střelba zrcadel. V této místnosti jsou ve výklencích čtyři pulzující zrcadla, která jsu chráněna silovými poli. jen jedno je výjimkou. To nalezněte a zneškodněte. Tento čin odstraní jiné silové pole. Takto rozbijte všechna čtyři zrcadla. Nyní můžete vstoupit do oblasti naproti vchodu. Musíte si stoupnout na podstavec, čímž ho snížíte a úspěšně zdoláte puzzle. Leč celá místnost je střežena sériemi fireballových pastí, jejíž aktivaci musíte předejít. Nejlepší cestou je přeskakovat problémová místa, speciálně skákáním z rohu do rohu. Stačí si často ukládat pozici a uvidíte, že je to jednoduché.

Utvoření cesty. Musíte přemístit bloky tak. abyste si utvořili schůdnou cestu (nemůžete skákat z bloku na blok) k otvoru ve vzdálenějším levém rohu místnosti. Všechny bloky až na nejbližší mohou být přemístěny vpřed/vzad a také vlevo/vpravo. Ten nejbližší pak můžete posunovat po celé cestě vlevo či vpravo. Pro posunování bloků použijte ovládací panel. Po přejití utvořené cesty stiskněte symbol ruky, čímž bude rébus vyřešen. Nastal čas použít osm ciferníků. Když přetočíte červeně rozsvícené místo do spodní pozice, výklenek ztmavne. Pro tuto hádanku nejspíše existuje optimální počet kroků, stačí však každý normální výklenek pomocí změny polohy červeně rozzářeného místa ztmavit. Když uspějete, uslyšíte zahihňání, Rozhodující problém je získat ochranný svitek (The Perdition Protection Scroll). Projděte opět branou, a pak do ní vstupte znovu. Přejděte přes most a vstupte vchodem do hradu. Otočte se doleva a pro získání několika elixírů se držte zdi. Nyní jděte směrem ke středu a znovu se setkáte s Rebeccou. Rozhodněte se, co s ní provedete, a pak učiňte, co musí být uděláno. Velký kámen je užitečný štít. Vstupte a prozkoumejte věž, abyste nalezli známý strom a elixír. Nasměrujte si to zpět k zelené polokouli (Soulstone) a použijte na ni meč Eternity.

CHAPTER XVIII. Tato část hry je lineární. sestupte z teleportéru a nalezněte si cestu napříč jeskyní k elixíru. Nyní následujte cestičku jeskyní, přes most a podle dřevěného chodníku. Pokračujte podél chodníku, kolem řeky, a pak vpřed, dokud se nedostanete k dřevěnému mostu. Přejděte přes něj a držte se cesty k další jeskyni. Měli byste zde nalézt elixír. Pokračujte skrz jeskyni (bude tmavo - buďte na pozoru) a následujte cestu k teleportéru. Před použitím teleportéru si raději uložte pozici.

CHAPTER XIX. Tuto kapitolu si uhrajte, jak uznáte za vhodné.

CHAPTER XX. Měli byste si pospíšit, jelikož dům kolem vás se rozpadá. Skrz dům si nalezněte cestu do vstupní haly. Na nádhernou závěrečnou potvoru použijte zbytek střel z Florentinovy hole.

V domovní hale byste měli být schopni otevřít domovní dveře a nabýt opět svobody!

-SuperJohn ■

Panzer Commander

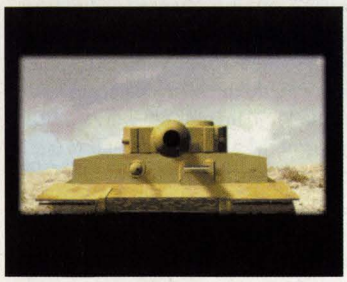
Strategické rady pro tankové posádky

v atáku!

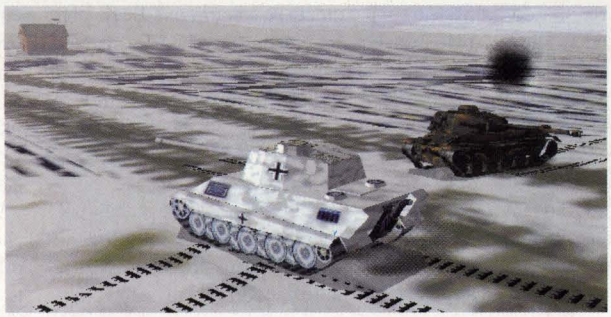
napsal (msta)

Sláva! Poprvé od dokončení školy jsem použil v praxi ruštinu! Propracovaný tankový simulátor na vás huláká rozkazy hned několika jazyky, ruštinu nevyjímaje. Druhá světová válka a její největší tankové bitvy v plné parádě, to je Panzer Commander.

Celá game probíhá ve dvou režimech: Play a single scenario a Start a Career. V prvním jsou základní mise, kde se spíše cvičíte a můžete je nahodile volit, aniž by se vám ukládaly výsledky. Naproti tomu Start a Career, je již pokročilejší stadium tankistického výcviku, kde se již ale střetávají pouze Rusové a Němci. Nevolíte zde ale jenom stranu, ale i konkrétní tankovou jednotku, o které se vám dostane i rozsáhlého výkladu. Jsou zde zastoupeny tři neproslulejší tankové divize: 2. a 21. Pancéřová armáda a divize Grossedeutschland, na ruské straně 5., 8. a 12. tanková brigáda. Na rozdíl od základních misí nemůžete postupovat nahodile, ale musíte mise plnit. Začínáte u nejlehčích tanků a teprve v dalším průběhu dostanete do rukou lepší vybavení.



Minimum: Pentium 133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA, Windows 95, DirectX 5.0. **Doporučeno:** 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D karta 4 MB, modem 28.8 Kbps.



V závěru války použili Němci nejmodernější verzi „těžkého" Tigeru. S ním bez problémů rozsekáte celou formaci ruských IS-2.

SSI přišlo před časem s tankovou strategií Panzer General z období druhé světové války. Nedá se říci, že by mě to nějak vzalo. Jedna věc mě ale na téhle hře docela dostala. Při instalaci se na disku rozbalila pořádná hromada bitmapových obrázků. Zprvu člověk trochu soptil, protože drahocenné místo na disku padlo za oběť hromadě souborů šíleného formátu bmp, aniž by se to zeptalo, jestli je chci nebo ne. Když jsem si to prohlédl, zjistil jsem, že se jedná o rozsáhlou dokumentaci výzbroje jednotlivých zemí. A nejen to, byla tam i spousta vynikajících dobových fotek, znaků jednotlivých brigád, vlajek, vyznamenání... V hře samotné jste si pak mohli všechno prohlédnout i s komentářem a technickými fakty. Tedy celkem solidní lekce z historie.

Nejinak je tomu i u tankového simulátoru od stejné firmy s názvem Panzer Commander. Tahle game není žádný drobeček, na disku zaplácla dobrých 200 mega, přičemž ještě hrabe z cd roomu. (Zmíněné obrázky zde zabírají 60 MB.) Kromě bitmap je tady i spousta wavů, které přímo nutí použít k vylepšení zvukové kulisy wokýnek. Můžete tak některé operace svého systému obohatit třeba o rachot otáčející se věže těžkého bitevního tanku IS - 2 či opeřit výkřiky: v atáku!, ja wohl! nebo k chybě programu dát hlášku: komandir, arudie povrédilos! Celé to jen potvrdilo moji domněnku, že Win 95 je ve skutečnosti diesel a váží 40 tun. (Chcete-li jít do důsledku, otevřete si v rootu soubor logo.sys, což je bitmapa objevující se při startu systému, a dopište tam: moment, žhavím!)

Co se týče samotné hry, musím říci, že mě docela vzala. Zřejmě už kvůli autenticitě celého produktu, který navozuje perfektně atmosféru druhé světové války a jejích největších tankových bitev - Kursko, Ardeny, Tunis... Po spuštění se rozjede docela pěkná střihová sekvence. Tu tvoří dobové fotky zakončené animací Tigeru I, který k vám přijede, zamíří a odpálí vám logo Panzer Commanderu přímo do obličeje. Celé to doprovází skvělá music, jako vystřižená ze starých ruských válečných filmů, která nenechá nikoho na pochybách, že Armagedon se blíží. Hudba běží dál po dobu nabídky menu, v chvíli startu mise však zmizí, aby dala prostor propracované zvukové kulise hry.

NĚMECKO

PzKpfw IW ausf. C

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 740 m/s
Hmotnost projektilu: 6,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 80 mm
- vzadu: 20 mm
- po stranách: 30 mm
Používaný od: červenec 1942
Rychlost: 40 km/h
Hmotnost: 22,6 tun
Délka: 5,9 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 2,9

PzKpfw IV ausf. J

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 750 m/s
Hmotnost projektilu: 6,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 80 mm
- vzadu: 20 mm
- po stranách: 35 mm
Používaný od: březen 1944
Rychlost: 38 km/h
Hmotnost: 25,0 tun
Délka: 5,9 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 3,2 m

PzKpfw V „Panther" ausf. A

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 935 m/s
Hmotnost projektilu: 6,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 80 mm
- vzadu: 40 mm
- po stranách: 40 mm
Používaný od: červen 1943
Rychlost: 46 km/h
Hmotnost: 45,5 tun
Délka: 6,8 m
Výška: 3,1 m
Šířka: 3,4 m

PzKpfw III ausf. J

Kalibr kanónu: 50 mm
Rychlost projektilu: 823 m/s
Hmotnost projektilu: 2,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 50 mm
- vzadu: 53 mm
- po stranách: 30 mm
Používaný od: duben 1941
Rychlost: 40 km/h
Hmotnost: 22,3 tun
Délka: 5,4 m
Výška: 2,5 m
Šířka: 2,9 m

PzKpfw 38t „Skoda"

Kalibr kanónu: 37 mm
Rychlost projektilu: 600 m/s
Hmotnost projektilu: 0,7 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 25 mm
- vzadu: 18 mm
- po stranách: 18 mm
Používaný od: leden 1939
Rychlost: 42 km/h
Hmotnost: 9,7 tun
Délka: 4,9 m
Výška: 2,4 m
Šířka: 2,1 m

Pzkpfw VI „Tiger II" ausf. B

Kalibr kanónu: 88 mm
Rychlost projektilu: 1000 m/s
Hmotnost projektilu: 10,1 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 100 mm
- vzadu: 80 mm
- po stranách: 80 mm
Používaný od: květen 1944
Rychlost: 38 km/h
Hmotnost: 69,7 tun
Délka: 7,2 m
Výška: 3,1 m
Šířka: 3,7

Panzer Commander
SSI, 1998
simulátor – tank

AMD K-5 133, 32 MB RAM, S3 Virge 4MB, 6x CD-ROM.

Excalibur 68 89%

grafika	2	1	hudba
nápad	2	1	nálada

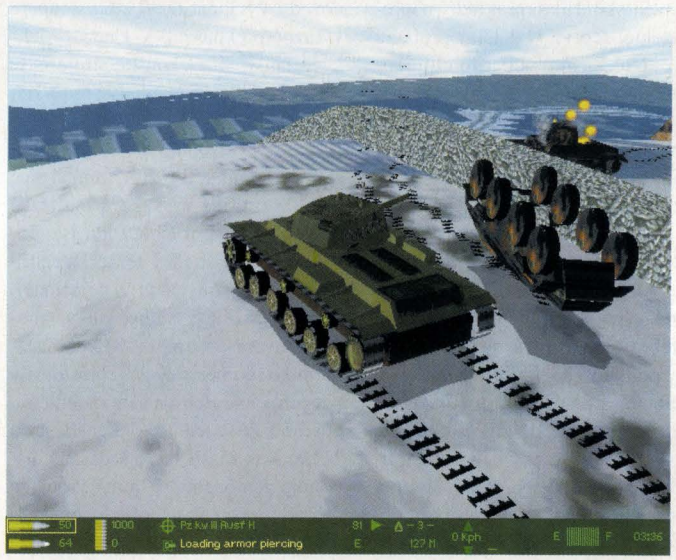
Pro: vynikající atmosféra, historická věrnost, hudba a zvuky, technická dokumentace. **Proti:** místo na HDD, absence pěších vojsk, není možno volit typ tanku.

Ve válečném konfliktu můžete zastupovat čtyři strany - Němce, Rusy, Američany a Brity v jednodušším režimu. V těžších lekcích můžete volit z ruských německých zbraní. Ke každé z těchto stran máte přiřazeny mise. Jsou zde momenty z východní i západní fronty v různých časových periodech, nechybí ani pouštní bitvy s Rommelovými jednotkami v severní Africe. Německé mise jsou asi nejzajímavější, protože se tam střídají všichni protivníci a fronty, nehledě k tomu, že německé tanky měli přece jenom něco do sebe. Zvláště efektní je rušit lehké francouzské plechovky pomocí Tigeru v úvodu války, (ha, ha). V počátku mise dostanete instrukce, co že to vlastně máte dělat, třeba: je duben 1945 a zbytky 2. panzer divize musí udržet útok ruských tankových jednotek na předměstí Berlína. To znamená, že dva Panthery stojí proti dvaceti ruským strojům, které jsou tvořeny převážně T-34, ale i těžkými IS - 2. Pak následuje opravdové maso (jů – pozn. pž), ale když se naučíte tank dobře ovládat, počteční přesila nemusí být tak jednoznačná.

Co se mi na Panzer Commanderovi líbí nejvíce, je fakt, že dobová technika se chová velice autenticky. Zprvu se to zdá celé uloudané a nehratelné, ale postupem času zjistíte, že je to jen dojem, který jste si odnesli z jiných méně realistických her, kde byste něco takového nevydejchali. Tank nejede více než čtyřicet, výjimkou je ruské těčko, které si to mastí šedesátkou, (nebo BT sedmička dokonce devadesát). Stejně tak něco zaměřit a trefit se zdá zprvu zcela utopické, zvláště za jízdy. Problém je taky v tom, že musíte sami zastat funkce celé posádky, to znamená - řidiče, velitele a zaměřovače, (nabíječ je víceméně automatický a jenom panu veliteli podá hlášení, že je nabito). Pokud zaměřujete do stran, nevidíte dopředu a tudíž nevíte, kam jedete. (Upozornění: nejezděte s tankem do vody, váží 40 tun.) Musíte tak střídat jednotlivé pohledy. Samozřejmě můžete si pustit automatické vyhledávání a zaměřování cíle, k tomu pohled z venku, to je ale moc velká nuda. (Ta automatika je snad jediná rána autenticitě.) Nehledě k tomu, že tento režim vám vyplácá během chvilky všechnu munici a stejně vás dostanou.

Co se mi na hře nelíbí je, že si model tanku nemůžete volit, ale je vám automaticky přiřazen podle mise. Morbidní povahy možná zaúpí, že v game nejsou pěšáčci, po kterých by se dalo jezdit, trhat jim hlavičky apod. Možná příště. Co se týče grafiky, je dobrá, ale mohla by být ještě lepší. Celkový dojem však hra vyváží skvělým dějem a atmosférou. ■

Panzer Commander má i prohlížečku bojové techniky jednotlivých států. Ve výzbroji Wehrmachtu byly i české lehké tanky PzKw 38t Skoda, které však zvláště v pozdějším průběhu války neměly větší šanci.



Sovětský těžký tank KV-1 se sice loudá jen 35 km/h, ale dovede nadělat pěknou paseku.

SSSR

BT-5

Kalibr kanónu: 45 mm
Rychlost projektilu: 760 m/s
Hmotnost projektilu: 1,4 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 13 mm
- vzadu: 6 mm
- po stranách: 13 mm
Používaný od: říjen 1932
Rychlost: 72 km/h
Hmotnost: 11,5 tun
Délka: 5,9 m
Výška: 2,2 m
Šířka: 3,0 m

KV-1A

Kalibr kanónu: 76 mm
Rychlost projektilu: 650 m/s
Hmotnost projektilu: 6,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 75 mm
- vzadu: 75 mm
- po stranách: 60 mm
Používaný od: leden 1940
Rychlost: 35 km/h
Hmotnost: 43,5 tun
Délka: 6,7 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 3,3 m

KV-85

Kalibr kanónu: 85 mm
Rychlost projektilu: 792 m/s
Hmotnost projektilu: 9,0 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 75 mm
- vzadu: 60 mm
- po stranách: 60 mm
Používaný od: září 1943
Rychlost: 40 km/h
Hmotnost: 46,0 tun
Délka: 6,8 m
Výška: 3,2 m
Šířka: 4,0 m

IS- II „Iosef Stalin"

Kalibr kanónu: 122 mm
Rychlost projektilu: 800 m/s
Hmotnost projektilu: 24,9 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 120 mm
- vzadu: 60 mm
- po stranách: 95 mm
Používaný od: leden 1944
Rychlost: 37 km/h
Hmotnost: 45,0 tun
Délka: 6,8 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 3,1 m

T34/76A

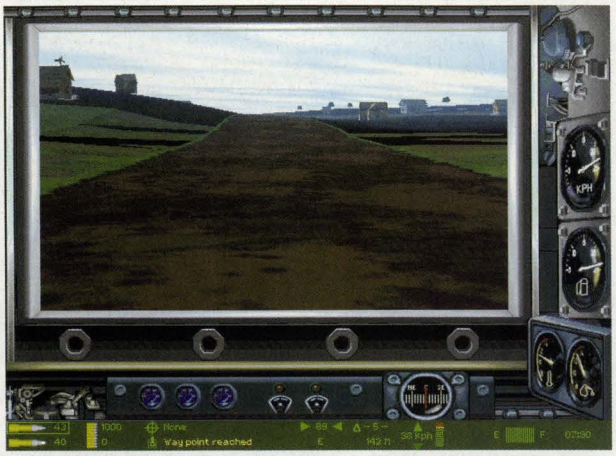
Kalibr kanónu: 76 mm
Rychlost projektilu: 655 m/s
Hmotnost projektilu: 6,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 45 mm
- vzadu: 47 mm
- po stranách: 45 mm
Používaný od: červen 1940
Rychlost: 46 km/h
Hmotnost: 26,5 tun
Délka: 6,6 m
Výška: 2,4 m
Šířka: 3,0 m

T34/85

Kalibr kanónu: 85 mm
Rychlost projektilu: 792 m/s
Hmotnost projektilu: 9,0 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 47 mm
- vzadu: 47 mm
- po stranách: 60 mm
Používaný od: březen 1944
Rychlost: 55 km/h
Hmotnost: 32,0 tun
Délka: 6,6 m
Výška: 2,4 m
Šířka: 3,0 m

NĚMECKO

Na samém začátku si vlezete do PkWz T 38 Skoda, tedy českého tanku, který Němci převzali po okupaci do své výzbroje. Tank je lehký a poměrně svižný (8,2 t,/42 km/h), ale na dobu druhé světové války již zastaralý, špatně vyzbrojený a málo pancéřovaný. Dostanete ho proti lehkým francouzským strojům, kde se ještě prosadí. Proti silnějším tankům však nemá sebemenší šanci, což si snadno ověříte ve chvíli, kdy ho máte jako protivníka. Výzbroj Wehrmachtu byla určitě nejrozsáhlejší ze zúčastněných stran ve všech kategoriích tankové výzbroje. V lehčí a střední třídě však v dalším průběhu války zaostávali za Sověty. Jejich největší chloubou však byly středně těžké a těžké tanky, které nesly kromě typové řady PkWz i označení Panther a Tiger. Tyto stroje byly po dlouhou dobu světového konfliktu prakticky nepřekonatelné, teprve v dalším průběhu války se je Rusům podařilo eliminovat modernizací své výzbroje. V některých misích se vám dostane do rukou i supertank Tiger II, který byl vyvinut na samém konci války. Je to zřejmě nejlepší tank v této hře (nejspíš i válce), s kterým bez problémů pustošíte celou krajinu. Ani Tigery však nejsou nezničitelné. Mají poměrně výraznou siluetu (tím pádem se dobře zaměřují) a jsou díky své váze pomalé (38 km/h). Rusové je časem překonali rychlostí svých strojů, ale i ráží děl. Proto musíte zpropadené bolševiky bez milosti likvidovat z co největší dálky, pomocí optických zaměřovačů. S tankem nelze nijak kličkovat, jediný způsob, jak odvrátit nebezpečí, je zlikvidovat jeho původce, nejlépe už tak z kilometrové dálky.

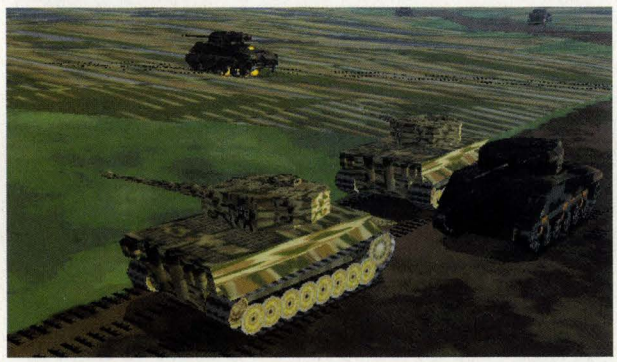


SSSR

Rusové během několika let světového konfliktu vyvinuli z těžkopádných a neohrabaných strojů nejlepší tanky na světě. Nakonec, co jim zbývalo? V každé z váhových kategorií přitom dovedli vyvinout tank, který soupeře výrazně překonával. V kategorii lehkých tanků si vyzkoušíte stroje řady BT – 5 a 7, které vynikaly především svojí rychlostí – 72 a 90 km/h – což je prakticky dvojnásobná rychlost německých tanků. S ráží 45 mm si sice nemůžete příliš vyskakovat na těžké obrněnce, ale pro lehčí třídu jste postrachem. Ve středně těžké kategorii Rusové nasadili jednu z nejúčinnějších zbraní druhé světové války – modernizovanou verzi T – 34/85. Vezmeme-li poměr ráže, rychlosti, síly pancéřování, ale i dalších parametrů, zjistíme, že se jedná o dokonalý stroj. Těčko si to mastí skoro šedesát a disponuje kanónem 85 mm. Proto se prosadí i proti do té doby fenomenálnímu Tigeru. To však neznamená, že máte díky své výzbroji nějakou výhodu. Jste sice rychlejší, ale nejste nic víc a nic míň než rovnocenným soupeřem. Proti dobře pancéřovaným německým těžkým tankům musíte hospodařit s municí, jinak zůstanete uprostřed bitvy odkázaní na kulomet. Na Tigery střílejte spíše z boku, kde mají slabší pancíř, míří se na ně dobře kvůli jejich velikosti. Naproti tomu výhodou T 34 je aerodynamický tvar, který sice výrazně nesnižuje spotřebu, ale letící projektil se někdy po kulaté ploše sveze. Opravdovej rachot je ale ruský těžký tank IS – 2. J. Stalin. Tahle obrovská škatule se sice sotva vleče, ale táhne s sebou kanón o ráži 122 mm. To je na svoji dobu přímo megadělo, které rozmetá všechno, co mu vleze do cesty.

▲ Takový výhled má řidič Tigeru. ▼ Dole pak vidíme pozici velitele, která je obohacena o mapku.

▼ Bitva v Ardenách patřila mezi nejdramatičtější okamžiky války. Tigery tam dávaly Shearmanům pěkně na frak, dokud jim nedošla šťáva.



USA

Američané vstoupili do války v Evropě sice až v roce 1944, ale jejich výzbroj výrazně pomohla do té doby spojencům na východě i západě. Americké mise nejsou zařazeny do režimu Start a Career, takže je hrajete jen v základní části. Zde je jich však ze všech nejvíce. Pokud mluvíme o Američanech, jedná se výhradně o Shermany, kterých však bylo hned několik typů. Teprve v závěru války se vyskytly nové stroje ve výzbroji USA, které však již do průběhu války výrazněji nezasáhly. Shermany za evropskou výzbrojí poněkud zaostá-

USA

M24 „Chaffee"

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 585 m/s
Hmotnost projektilu: 6,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 25 mm
- vzadu: 13 mm
- po stranách: 25 mm
Používaný od: červenec 1944
Rychlost: 56 km/h
Hmotnost: 17,5 tun
Délka: 5,0 m
Výška: 2,5 m
Šířka: 2,5 m

M26 „Pershing"

Kalibr kanónu: 90 mm
Rychlost projektilu: 853 m/s
Hmotnost projektilu: 7,6 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 102 mm
- vzadu: 51 mm
- po stranách: 76 mm
Používaný od: leden 1945
Rychlost: 32 km/h
Hmotnost: 41,8 tun
Délka: 6,3 m
Výška: 2,8 m
Šířka: 3,5 m

M4A3 „Sherman"

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 618 m/s
Hmotnost projektilu: 6,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 50 mm
- vzadu: 38 mm
- po stranách: 38 mm
Používaný od: červen 1942
Rychlost: 42 km/h
Hmotnost: 31,1 tun
Délka: 5,9 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 2,6 m

M4A3E8 „Sherman - Easy Eight"

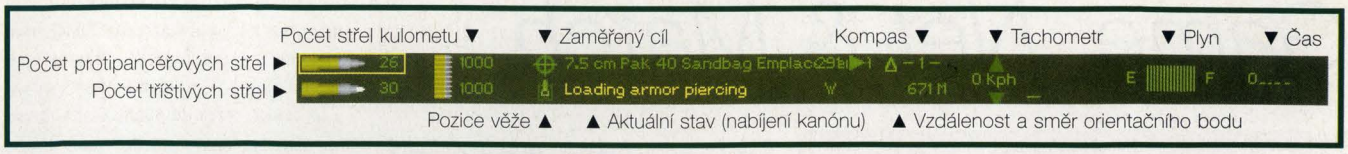
Kalibr kanónu: 76 mm
Rychlost projektilu: 792 m/s
Hmotnost projektilu: 6,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 62 mm
- vzadu: 38 mm
- po stranách: 38 mm
Používaný od: září 1944
Rychlost: 42 km/h
Hmotnost: 32,0 tun
Délka: 6,3 m
Výška: 3,0 m
Šířka: 2,7 m

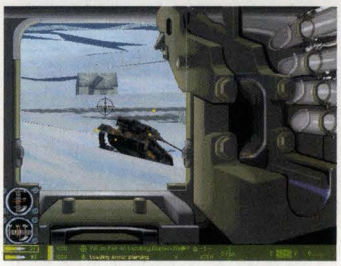
M4A3E2 „Jumbo Sherman"

Kalibr kanónu: 75 mm
Rychlost projektilu: 619 m/s
Hmotnost projektilu: 6,3 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 102 mm
- vzadu: 38 mm
- po stranách: 76 mm
Používaný od: červen 1944
Rychlost: 35 km/h
Hmotnost: 37,0 tun
Délka: 6,3 m
Výška: 3,4 m
Šířka: 2,8 m

M4A3E2/76 „Jumbo Sherman"

Kalibr kanónu: 76 mm
Rychlost projektilu: 792 m/s
Hmotnost projektilu: 6,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 102 mm
- vzadu: 38 mm
- po stranách: 76 mm
Používaný od: srpen 1944
Rychlost: 35 km/h
Hmotnost: 37,0 tun
Délka: 5,9 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 2,6 m





Pozice zaměřovače v T-34. Německý lehký tank PzKw III neměl sebemenší šanci.

Jeden z nejlepších pozemních ničících strojů v dějinách války v akci.

▲ Souboj lehkých tanků. Ruský BT-7 patřil mezi nejrychlejší tanky druhé světové války, dovedl vyvinout skoro 90 km/h. Jeho protivníkem je nepoměrně slabší škodovka, kterou si však v Panzer Commanderu vyzkoušíte pouze jako cíl.

Druhá světová válka a její největší tankové bitvy v plné parádě, to je Panzer Commander.

valy. Aby se lépe vůči německým těžkým zbraním prosadily, potřebovaly by větší ráži. Byly také poměrně špatně pancéřované, teprve v roce 1944 Američané přišli s Jumbo Shermanem, který měl přední pancéřování o síle 102 mm. V samotné hře se tyto nedostatky neprojeví úplně stoprocentně, ale přesto je cítit, že německé a ruské stroje mají přeci jenom na vrch, což poznáte, zvláště když proti americkým tankům bojujete pomocí Tigeru či Pantheru. Úspěšnost hratelnosti závisí především na tom, jaké máte proti sobě protivníky. Hra vám však skoro výhradně přiřadí někoho rovnocenného.

VELKÁ BRITÁNIE

Podobně jako USA i Britové jsou zařazeni jen do základní části hry. Je to pochopitelné, protože jejich význam ve válce nebyl tak zásadní. Většinou se jedná o pouštní bitvy v severní Africe. Tyto boje jsou hodně náročné na orientaci, musíte velice pečlivě dbát na navigaci, pokud se vydáte špatným směrem, dojde vám palivo. Proto jsou pouštní bitvy hodně strategické, plné pronásledování a taktických ústupů prohnaného Romella. Výhodou britských misí je, že máte možnost si vyzkoušet i poměrně málo známou bojovou techniku. Angličané měli ve výzbroji několik svých tanků, které byly většinou hodně morálně zastaralé. Výjimku snad tvořil lehký tank Crausauder, který sice nevynikal nějak závratnými parametry, ale svým designem předznamenával éru moderních nízkých tanků. Ve výzbroji Angličanů byly Shermany s označením Fire Fly, které si také vyzkoušíte. V těchto misích jsou i operace polských tankových brigád vyzbrojených právě Fire Fly. **-(msta)** ■

Pouštní bitvy patří k nejnáročnějším, zvláště po taktické stránce. Ve výzbroji spojenců byl i poměrně málo známý stroj britské výroby Crausader.

Dobře si zaměřit a zlikvidovat nepřítele už z velké dálky je proti soupeři s velkou palebnou silou nutnost. Musíte pak použít optické zaměřovače.

VELKÁ BRITÁNIE

Cruiser Mk. VIII „Cromwell I"

Kalibr kanónu: 57 mm
Rychlost projektilu: 853 m/s
Hmotnost projektilu: 2,8 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 76 mm
- vzadu: 51 mm
- po stranách: 51 mm
Používaný od: leden 1943
Rychlost: 43 km/h
Hmotnost: 28,0 tun
Délka: 6,3 m
Výška: 2,5 m
Šířka: 2,9 m

Cruiser Mk. VI „Crusader I"

Kalibr kanónu: 40 mm
Rychlost projektilu: 800 m/s
Hmotnost projektilu: 1,0 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 40 mm
- vzadu: 30 mm
- po stranách: 27 mm
Používaný od: březen 1941
Rychlost: 43 km/h
Hmotnost: 19,3 tun
Délka: 6,0 m
Výška: 2,2 m
Šířka: 2,6 m

Firefly

Kalibr kanónu: 76 mm
Rychlost projektilu: 884 m/s
Hmotnost projektilu: 7,7 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 51 mm
- vzadu: 38 mm
- po stranách: 38 mm
Používaný od: červen 1944
Rychlost: 36 km/h
Hmotnost: 34,0 tun
Délka: 6,0 m
Výška: 2,7 m
Šířka: 2,9 m

Churchill IV

Kalibr kanónu: 57 mm
Rychlost projektilu: 853 m/s
Hmotnost projektilu: 2,7 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 102 mm
- vzadu: 70 mm
- po stranách: 74 mm
Používaný od: květen 1942
Rychlost: 25 km/h
Hmotnost: 38,7 tun
Délka: 7,4 m
Výška: 3,3 m
Šířka: 2,1 m

Matilda Mk. II

Kalibr kanónu: 40 mm
Rychlost projektilu: 853 m/s
Hmotnost projektilu: 1,0 kg
Síla pancéřování
- vpředu: 75 mm
- vzadu: 55 mm
- po stranách: 70 mm
Používaný od: leden 1940
Rychlost: 22 km/h
Hmotnost: 27,0 tun
Délka: 5,6 m
Výška: 2,6 m
Šířka: 2,6 m

Valentine Mk. IX

Game, Net & Match

Kdo vážíte 120 kg jako já, tak si možná radši zahrajete tenis na počítači, než na trávníku, že?

napsal NINJA

Minimum: Pentium 133, 16 MB RAM, W95, 4x CD-ROM, 2 MB grafická karta, DirectX 5.0.
Doporučeno: Pentium 166, 32 MB RAM, 3Dfx, Gamepad nebo Joystick.

Naposledy jsem hrál tenis na počítači na starém dobrém C64. Už si nepamatuji, jak se jmenoval, ale běhal tam „malinkej" panáček s raketou. Úděsným pohybem joysticku se přehazoval backhand na forhand, ale byla to sranda. A tak jsem byl zvědav, jak vývoj za ty roky pokročil. Když to shrnu, tak „malinkej" panáček je větší, úděsný pohyby zůstaly.

GAME, NET & MATCH vám nabízí spoustu možností. Nejprve si musíte řádně nacvičit všechny údery. K tomu využijete tréninkový mód a speciální přístroj, který po vás bude metat jeden míček za druhým, kam a jak budete chtít. Až budete umět všechny údery, můžete si zahrát proti počítači nebo proti kamarádovi (lze i po síti). Pokud máte tenisuchtivých kamarádů víc, můžete si zahrát dokonce čtyřhru (ve čtyřech) (no to je překvapení – pozn. pž), ale budete potřebovat speciální ovladač. Pokud vás omrzí jednotlivé hry, můžete navštívit turnaj nebo si dokonce zahrát celou sezónu. Když budete dobří, můžete postupně šplhat po žebříčku až na místa nejvyšší.

Hra umožňuje profesionálům opravdový požitek. Můžete si totiž nastavit různé typy povrchu a míček se opravdu na každém z nich chová trochu jinak. K dispozici máte šest různých typů úderu (normální, topspin, lob, zastavovací úder a dva směry rotace). Backhand a forhand vybírá hra automaticky podle postavení hráče k míčku. Pokud jste odborníci na tenis a z mých názvů je vám nanic, tak se omlouvám. Ostatní, tenisem nepoznamenaní, vyzkoušejte jednotlivé údery a hned pochopíte, co který znamená. I podání je možné provést různými způsoby.

▲ Prsatej chlap.

Takhle to vypadá dobře, až do chvíle, kdy nastoupíte na kurt. Najednou zjistíte, že by úplně stačil úder jeden. Totiž přestáváte stíhat. Pomocí kurzorových šipek totiž můžete běhat po kurtu, ale i měnit směr míčku. To je ovšem čistá teorie, protože se to jaksi nedá stihnout. Než to všechno stihnete namačkat, je míček pryč. Navíc, čím déle držíte napřaženou raketu, tím podle návodu odpalujete lépe a přesněji. Jenže na dlouhé držení prostě není čas. Už samo podání není vůbec jednoduché. Po nápřahu rakety se totiž objeví „zaměřovací kříž", pomocí kterého určíte místo dopadu míčku. Jenže pohyb kříže je strašně rychlý a vede po podivné trase, takže dát podání a ještě tam, kam chci, je téměř nemožné. Abyste se trefili správně do protějšího pole, musíte současně mačkat kurzorovou šipku a tlačítko pro odpal. Jenže někdy se stane, že stisknete šipku dřív, než odpalovací tlačítko. Nastane následující akce: hráč se rozeběhne do středu základní čary a potom odpálí míček přesně před sebe a vy s tím nemůžete nic dělat, akorát vzteky mlátíte do stolu a nadáváte. Jednoduše řečeno, ovládání je opravdu strašné. Po dvou hodinách neustálého hraní jsem začal dělat nějaké body, takže odhaduji asi pět hodin tréninku, a pak si možná zahrajete.

I grafika hry mi silně připomínala staré dobré osmibity. Okolní stromy vypadají jako rozplizlý žabinec s bahnem, diváci okolo kurtu jsou „plakátového" ražení, prostě hrůza. Mužští hráči vypadají jako ženy se silně vyvinutým poprsím, hlavně z profilu. Hra je snímána kamerou nad vaší hlavou a při přeletu míčku směrem od vás se zvedne a posune dopředu, takže váš hráč na chvíli úplně zmizí z obrazovky, což ještě zhoršuje ovládání. Navíc celý kurt se vám neustále před očima přesouvá tam a zpátky, takže za chvíli nevíte, jestli letí míček nebo kurt (u všech bohů!! – pozn. pž). Po každém míčku je mezianimace, kdy jdou hráči na svá místa. Po chvíli je to pěkná otrava, protože víc čekáte, než hrajete.

Doporučuji místo koupě této hry za ušetřené peníze koupit raketu a jít si zahrát v reálu na kurt. Je to určitě zdravější. ■

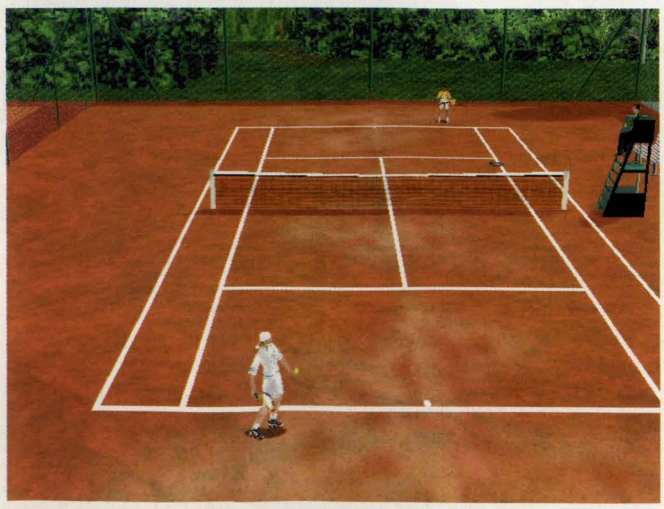
GAME, NET & MATCH
Blue Byte, 1998
sport – tenis

Pentium 120, 6x CD-ROM, 32 MB RAM.

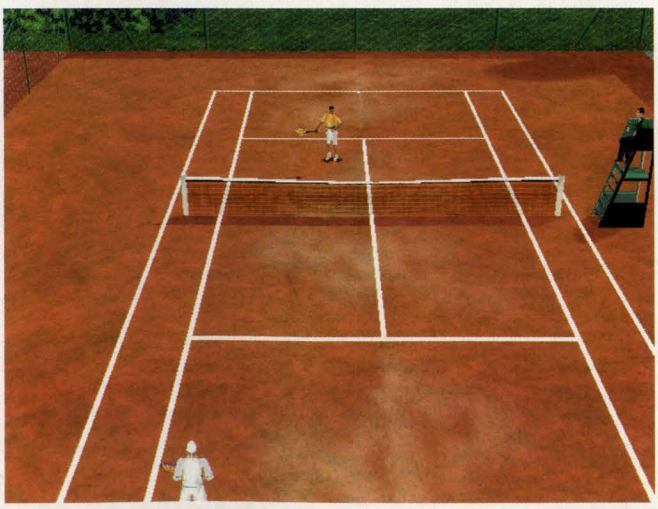
Excalibur 68 39%

grafika	3	3	hudba
nápad	5	4	nálada

Hra běží i na pomalejších počítačích než je minimum, ale mezianimace jsou trhané.



Černý kruh vpravo nahoře je zaměřovač při podání.



Protihráč je na síti, a jéje.

Golden Goal

Dááme góla, dááme... (nebo ne...)

Minimum: Pentium 120, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95, 80 MB HDD. **Doporučeno:** Pentium 233 MMX, 16 MB RAM, 8x CD-ROM, 105 MB HDD.

napsal Pavel Ždárek a Pavel Hacker

„...rozhodčí zřejmě bude nastavovat nějakou tu minutu navíc, bohužel těžko odhadnout kolik, protože žádná časomíra již neběží. A pozor, Elroy se prodírá středem hřiště, nahrává Thomasovi – bude to patrně jeden z posledních útoků – obrana Anglie zaváhala, Thomas střílí – a je to gól. Je tedy o všem rozhodnuto. Jak již bylo několikrát řečeno, hodně gólů padá tady na mistrovství v nastavovaném čase...“

Ano, je to tak. Vzhledem k tomu, že se letos ve Francii koná Mistrovství světa ve fotbale, je celkem jasné, že softwarové firmy vyrukují s fotbaly, které mohou být absolutně nové nebo již dlouho sušené ve temném rohu skladiště. Golden Goal je novým fotbalem od firmy Z-Axis, který distribuuje Take2. Je třeba si říci na rovinu, že to bohužel není žádný převratný fotbálek, dokonce obsahuje několik chyb, které ho činí poněkud nehratelným. Tím by mohla tato minirecenze klidně skončit, ale abyste měli lepší představu a mohli se rozhodnout, zda tento fotbal ano či ne, probereme si ho trochu důkladněji.

„...brankář Holmes vybíhá proti Shearerovi, skluz – ojojoj! Jesličky... Holmes se ocitá na zemi... Shearer se zvedá a dobíhá míč... střela – vedle! To je neuvěřitelné, podívejte se, co Alan Shearer dokázal... ...z malého vápna přestřelit branku! Oprávněně se chytá za hlavu...“

Popisovat menu, nastavení a manuál simulace fotbalu je asi zbytečné. K dispozici jsou překvapivě týmy hrající na mistrovství světa, čímž chci naznačit, že kupř. Česká Republika chybí. Hlavní je tedy audiovizuální stránka věci a hratelnost.

Grafika hry je zvláštní a rozhodně nepatří k tomu nejlepšímu, co je možno ve hrách vidět. Bylo snahou tvůrců, aby počítačoví hráči byli podobní těm živým, ale zas tak úplně se jim to nepovedlo. Takového Valderamu v mužstvu Kolumbie určitě poznáte, ale rozhodně ne podle jeho typických vlasů. Zvukové efekty a hudební doprovod jsou naprosto průměrné a na dnešní dobu poněkud nemastné neslané. V porovnání s herní atmosférou ve hře World League Soccer '98 to není nic moc. Ono při celkovém srovnání s touto hrou to není nic slavného, ať již vezmeme pohyb hráčů, jejich chování, zásahy rozhodčího či samotné ovládání, které je u srovnávané hry velice přátelské a rychle přejde do krve.

Hratelnost Golden Goalu totiž komplikuje fakt, že se autoři snažili přiblížit hru co nejvíce realitě a chtěli, aby hráč měl pocit, že všechno, co dělá jeho tým, řídí on. Přepínání mezi hráči ovládáte vy, takže nehrozí, pokud nějakým hráčem stíháte protivníka, že by vás hra náhle přepnula na zcela jiného. Zafunguje to pouze, dostane-li se jakýkoliv váš hráč k míči. Pak ho automaticky ovládáte vy. Za nejnerealističtější moment ve hře považuji odebírání míče. Obránci se prostě míč nalepí na nohu, aniž by se o to nějak zasloužil.

Kapitolou samou pro sebe je střelba na branku.

„... nádherná sehrávka ze středu hřiště přímo na běžícího Owena... Owen běží sám na brankaře! Holmes vybíhá, klička a mladý anglický útočník je sám před prázdnou brankou. Ale co to dělá? On neběží na branku! On ji míjí podél levé tyčky! No, to snad ani není možné...“

Je. Věřte tomu, že v této hře je v případě střelby na branku možné úplně všechno. Hlavním problémem je, že pokud budete hrát na nejvyšší obtížnost, musíte počítat s tím, že gólů moc nedáte a že pokud již jeden dostanete, tak bude opravdu velice obtížné vyrovnat. Vše se dá ale samozřejmě natrénovat, takže až se vám ovládání dostane do krve, naučíte se sehrávat a vést pořádné útoky na branku. Počet střel, které končí v síti, však nevzroste, neboť brankaři většiny mužstev jsou prostě mistři na slovo vzatí. Největším problémem je asi samotné zaměření branky, které se děje pomocí zaměřovacího terčíku, který musíte před stisknutím tlačítka pro střelu umístit tam, kam chcete pálit. Věřte mi, že kličkovat obranou a zároveň zaměřovat pravý horní růžek je vskutku náročná práce a většinou branku přestřelíte nebo vás těsně před střelou připraví obrana o míč. I v případě, že zamíříte na relativně dobré místo k tyči, není jisté, že gól dáte, protože jak jsem již řekl, brankaři jsou zde opravdu dobří.

Gól však vstřelit jde. Střely z dálky jsou sice působivé, ale v této hře s nimi neprorazíte. Občas je naděje, že brankař míč vyrazí a vy dorazíte. Ale i tehdy je možné přestřelit zcela prázdnou branku. Inu jako v opravdovém zápase. Nejlepší cestou ke vstřelení gólu se tak jeví standardní situace a rohy, ze kterých se skóruje nejlépe.

„...zápas skončil nerozhodně a přichází na řadu penalty... Do branky první přichází Seaman a proti němu Thomas... No, uvidíme... Thomas se rozbíhá... střílí do šibenice... Seaman skáče a vyráží na břevno... Nádherný zákrok...“

Pokud zvolíte z nabídky zápasů přátelský (můžete také zvolit turnaj; pak si zkusíte postoupit ze základní skupiny současného MS) a ten skončí nerozhodně, máte několik možností. Pomineme-li zajímavou možnost volby Golden Goal, čili náhlou smrt v prodloužení, můžeme zvolit standardní prodloužení či nejzajímavější penalty. Ty jsou opravdovou lahůdkou, zvláště při hře člověka proti člověku. Jeden střílí, druhý chytá, prostě paráda.

Chcete-li tedy nutně hrát fotbal, klidně sáhněte po Golden Goal. Rozhodnete-li se chvíli počkat, až se vyrojí další fotbalové hry a vybírat mezi nimi, bude to možná moudřejší volba. My bychom to tak udělali. A jak se rozhodovat vám možná poradí i příští číslo Excaliburu. ■

Golden Goal
Z-Axis / Take2, 1998
sport - fotbal

Pentium MMX 200,
16x CD-ROM, 32 MB RAM

Excalibur 68 67%

grafika	2	3	hudba
nápad	2	2	nálada

NHL Powerplay 98

A zase další hokej!

napsal Rattle

Minimum (2D): Pentium 75, 8 MB RAM, 4x CD-ROM, Direct Sound zvuková karta, 2 MB Direct Draw grafická karta. **Doporučeno (3D):** Pentium 133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM.

Jak tak vzpomínám, poslední dobrý hokej jsem si na PC zahrál loni. Tehdy EA Sports vydali pokračování své série, tedy NHL 97. Nový NHL 98 mě velmi zklamal, a tak jsem se těšil alespoň na NHL Powerplay 98. Pěkně jsem setřel.

Teď jsem poněkud překvapivě hru odsoudil hned zezačátku recenze, čímž jsem tak trochu zmátl sám sebe a nevím, co jsem to vlastně... Aha. Instalace. Je časově nenáročná, pohodička. Setup nabízí možnost nainstalovat 2D nebo 3D verzi, případně obé. Po instalaci si hra proklepla hardware a byl jsem vyzván k navolení rozlišení a textur, zároveň mi hláška taktně doporučila 2D verzi (P-75 a níže). Spustil jsem tedy hru v této variantě. Intro tradiční, žánrově opajcované z NHLů. Potom menu. V něm se projevil naplno největší zápor hry, tedy ovládání. Ačkoli je hra „Designed for Microsoft Windows", vůbec nevyužívá myš a v jednotlivých položkách se lze pohybovat pouze šipkami numerické klávesnice (šedé šipky si můžete naložit). Funguje také pouze „levý" enter a nefunguje escape, takže jste odsouzeni ke hledání řádky cancel. Numerickými šipkami se taktéž ovládá pohyb hráče, na střely a obrané zákroky (fauly) jsou vyhrazeny další čtyři „čudlíci". Klávesy se nedají předefinovat, což opravdu nesnáším.

Vybrat si můžete mezi exhibicí, sezónou, playoff a world tourney, což je něco jako světový pohár (podrobněji později). Pro začátek jsem tedy zvolil exhibici, první tým jež mi přišel pod ruku a hurá na to. Chvíli sosání... a najednou jsem se nedokázal zbavit dojmu, že si ze mě autoři dělají srandu. V roce 98, kteréžto datum si ještě autoři napíšou na obal, cpe Virgin spotřebiteli za cenu okolo 2 000 Kč hru ve 256 barvách (hnusných) a v rozlišení, které můžete ocenit na obrázku, přičemž 2D využívá pouze horní půlku obrazovky. Pokud by se 3D verze dala na pomalejších počítačích slušně rozchodit alespoň 640 x 480, řekl bych nevadí, zkrátka se

2D verze bude ignorovat. Jenže při hardwarových nárocích na 3D verzi (viz minimum a doporučená konfigurace) budou 486kaři odkázáni na 2D verzi, přičemž obdobný hokej si můžou zahrát na Atari nebo jiném osmi-bitu, který asi ještě mají pod postelí. A zadarmo. Ovšem jedno mají 2D verze NHL Pp98 a staré hry společné. Jsou hratelnější než 3D verze! Opravdu nechápu, proč ve 2D verzi brankář chytá jako člověk a ve 3D verzi jako idiot...

Takže jsem spustil 3D verzi. Grafika je ve vysokém rozlišení za a) pomalá, za b) slušná, ale nic moc (nebo obráceně?), ačkoli nutno podotknout, že hráči vypadají všichni jako mongoloidní. Majitele rychlých PC měli ovšem autoři odměnit bližším pohledem na hráče, tedy vhodněji zvolenou kamerou; její pohyb je sice dobře vypočítaný, ale chtělo to jít hráčům „víc na tělo".

A teď k sezóně. Po navolení pravidel, délky třetiny atd. jsem naeditoval svého hráče. Pokud jsem v recenzi na NHL 97 napsal, že co editovaný hráč, to nový Jágr, tady to platí dvojnásob. Hráči jsou hodnoceni body, tedy průměrem bodů z pěti vlastností. Kupř. Hašek má známku 94, ovšem vámi naeditovaný hráč může mít 99! Stvořil jsem tedy novou superhvězdu NHL, zlanařil ji do Phoenixu a zařadil na soupisku. A přišla další studená sprcha. Těšil jsem na odpovídající složení týmů, protože moje soupisky v NHL 97 se od reality značně liší (jinými slovy mám v nich bordel), a opět marně. Příklad: tuším v sezóně 95/96 byl Igor Korolev z Phoenixu vyměněn za Mika Gartnera do Toronta, ale tady jsou oba na soupisce jednoho týmu! Autoři taky asi nezaznamenali, že Mario Lemiux skončil

Takhle vypadá smutek po inkasovaném gólu v rozlišení 1024 x 768.

„Ceska Republica" vs. Norsko. Můj tip na výsledek je 26:18.

ČR - VB hraju potřetí a už mě to přestává bavit. Proč? Protože už to dvakrát spadlo.

NHL Poweplay 98
Virgin, 1998
sport - hokej

Pentium 75, 6x CD, 32 MB RAM

Excalibur 68 42%

grafika	3	1	hudba
nápad	5	2	nálada

Hra podporuje nejběžnější 3D karty.

minulou sezónu, že Josef Beránek už nějaký ten pátek hraje ve Vsetíně a Petr Nedvěd už je taky dávno doma... Tom Barasso, který letos odehrál v Pittsburghu 63 zápasů, chybí na soupisce úplně (?!). A tak bych mohl pokračovat ještě dvě stránky. Abych nezapomněl, svůj tým máte možnost koučovat, tedy navolit taktiku pro každou situaci ve hře. Tady můžu konečně chválit, protože hráči (je to vidět pochopitelně hlavně na soupeři-počítači) taktiku skutečně dodržují a přesilovka konečně vypadá jako přesilovka.

Nechal jsem tedy hořekování, odehrál krátkou sezónu a vypadl v playoff. Dojem ze hry? Opět se vrátil nešvar NHL 95: průměr jednoho zápasu je jeden gól za půl minuty. Ať máte v bráně koho chcete, stejně je to cedník. Autoři sice tvrdí, že na malou vzdálenost je lepší tahák a od modré golf (to by jeden neřekl), ovšem stačí přijet před bránu a narvat do tam. Jinak je sice hra svižná, tvrdá a přímočará, tedy opravdu připomíná NHL, jenže špičkové mezinárodní zápasy, vesměs končící dva jedna, tři dva atd. jsou na tom stejně jako ty normální - výsledky 22:15 nebývají výjimkou. Mohou za to za prvé totálně neschopní brankáři a za druhé nedotknutelnost hráče s pukem, kterým si to přihasíte za modrou, stačí vystřelit a gól. Opravdu velká zábava.

Nezbývá než skončit s „World Tour", tedy zápasy mezinárodních týmů složených ryze ze zástupců NHL. Tady opět přišlo rozčarování. Mám dojem, že autoři se snažili udělat radost kanadským a americkým pařanům, protože hodnocení týmů je následující: Kanada 95, USA 93, Rusko 93, ČR 80, Tre kronor 79, Finsko 74... Zaměstnanci Radical Entertainment se asi nekoukali na olympiádu ani na mistrovství světa. Z podrobnějšího rozpisu se dozvíte další zajímavé věci, jako že Kanaďani jsou nejlepší bruslaři (slyšeli tvůrci hry jména jako Pavel Bure, Teemu Selanne, Peter Bondra?), nejlépe si přihrávají (tradiční taktika nahodit puk za bránu a dostat se k němu přes mrtvoly) atd. Na závěr mě dorazilo, že nejlepším brankářem kupodivu není Dominik, nýbrž Martin Brodeur, trojka kanadské reprezentace. Uznávám, že je to skvělý gólman, ale... Milovníky statistik taky nenadchne, že pokud stát nemá dost hráčů z NHL (Japonsko, Austrálie) jeho soupisku tvoří fiktivní jména. Jako by byla taková práce sehnat si soupisku kupř. z olympiády nebo Karjala cupu a opsat ji.

Ach jo. Nakonec jsem rád, že můžu pochválit audio a hudbu, které jsou oboje na velmi vysoké úrovni. Na druhou stranu, hra mi za deset dní asi třicetkrát spadla. Ze zřejmě velkého projektu zůstala podprůměrná hra. Místy není špatná, jenže proč si vybírat titul, která má nároky budoucnosti a kvalitu minulosti.. ■

Redneck Rampage: Suckin` Grits on Route 66

...aneb Leonardo a Bubba, vidláci z Vidlákova, dovolenkují.

napsal M. Čampulka

Minimum: Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, originální verze Redneck Rampage.
Doporučeno: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD-ROM.

Redneck Rampage - Suckin' Grits on Route 66
Interplay, 1998
3D akční – mise

Pentium 200MMX,
16x CD-ROM, 32 MB RAM

Excalibur 68 75%

grafika	2	2	hudba
nápad	1	1	nálada

◄ **Není radno si zahrávat s rozzuřeným prasetem.**

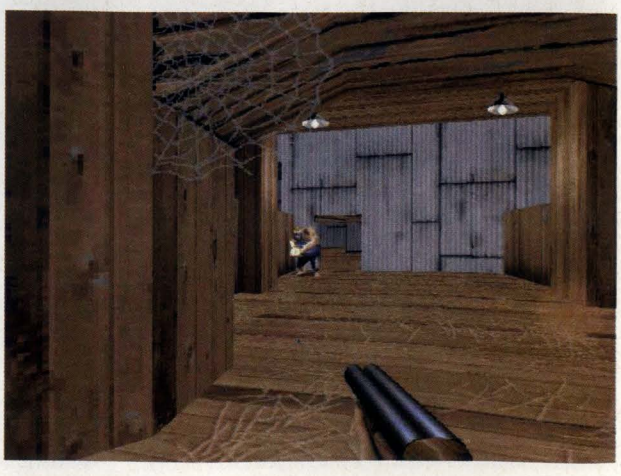
Příběh začíná v rodném městě vidlákově jménem Hickston. Po krušných soubojích v předchozím titulu Redneck Rampage už konečně Leonardo našel svoje oblíbené prase a postřílel všechny ufouny a potvory, a tak si nyní může dát pauzu. Jak jinak se dá odpočívat, než vyrazit na dovolenou. „Tak honem sbalit věci, rozloučit se s prasetem a už jít, brácha Bubba na mě čeká venku u auta. Pokřikuje sice ňáký nesrozumitelný hlášky a hrabe se v nose, ale každej jsme nějakej. Takže jdeme konečně na věc. Ještě musím dojít k bráchovi a plácnout ho přes pazouru, aby se už konečně přestal hrabat v tom nose, vždyt to vypadá hrozně. Jo, a řídit budu já, von by se zase někde vyflákal".

Poté, co se Leonardo rozloučí se svým sladkým domovem a nasednete do auta s protivným a smradlavým brachou Bubbou, vydají se na cestu po legendární dálniční tepně Route 66. Jejich první zastávkou bude místo s příznačným názvem Carnival of Terror. Lenny bude muset zastřelit pár krokodýlů, najít mezi nimi klíč od hlavní brány a projít přes pouťový plácek až na druhou stranu za Bubbou. Fakt, že jsem si tady připadal jak na pravé Matějské. Hudba vesele hraje, všude kolem vás se točí kolotoče a houpačky, domem hrůzy projíždí vláček a uvnitř na vás bafají různá strašidla. A ještě k tomu z každé druhé střelnice střílejí praštěný ožralové a sem tam i nějakej tlustoch s dvouhlavňovkou. Skutečně parádní atmosféra. Přeskočíme pál kol a dostáváme se do levelu, jež nese příznačný názve Big Bertha_s Truck Haven. Jedná se vlastně o motorest pro kamionáře. Tento level, ostatně jako všechny ostatní, je graficky perfektně zpracován. Kolem stojí zaparkované kamiony s nejrůznějším nákladem, dřívím počínaje a dobytkem konče. V povzdálí je benzinová pumpa a za rohem na vás číhá nejeden ožrala. Stačí se nešikovně přiblížit k čerpadlu a dát ožralům šanci na vás zamířit. Výbuch na sebe nedá dlouho čekat. Poté, co vyletí čerpadla do vzduchu, rozprsknete se jako syrové vajíčko na všechny strany. Vejděmež dále do motorestu. Všude kolem hraje trochu perverzní muzika, napůl podobná westernovým odrhovačkám.

Uvnitř pak po vás pálí chlápci obéznější postavy a taky ožralové a opět pokřikují to svoje „Dostanu tě chlapče" („I gonna get you"). Střílejí-li po vás z větší vzdálenosti, pokřikují: „Vypadni mi ze života" („Get off my life").

Grafické prostředí je již tradičně originální. Ošoupané dřevěné budovy, křoví, slepice, ploty, potoky a staré mosty. Kapitolou samou o sobě jsou pak nepřátelé. Průměrný hráč totiž prakticky nemá šanci bez kódů nebo neustálého ukládání pozic SG66 dohrát (ostatně stejně jako předchozí verzi Rednecka) na horší než druhou obtížnost (obtížností je pět). I skladba nepřátel je zajímavá. Po předchozí verzi zůstávají ožralové, tlouštíci s dvouhlavňovkou, dotěrní psi, jakási povětrná děva z Marsu, která po vás metá nebezpečné paprsky, potom křížženci žáby z ještěrem a nakonec také mimozemské vrzající a velmi odolné monstrum. Navíc přibyli snad jen krokodýli a hejna much. I ti však jsou velmi nebezpeční, avšak pouze ve svém teritoriu.

Po hudební stránce se kromě několika nových hlášek nic nezměnilo. Významnou vlastností hry je humor. Humoru autoři slibují v SG66 více, než v předchozí verzi. Už při pohledu na krabici jsem se smíchy nemohl udržet, když jsem pohlédl na fotografii Leonarda, který chytá v jezeru Loch Ness rybářským prutem příšery nebo na Bubbu vystrkujícího na vás svůj holý zadek na čínské zdi. ■



NOVINKY

hry - obchod - internet

● Na E3 letos v Atlantě představily firmy své největší pecky pro časy nejbližší a zároveň tak naznačily, co můžeme čekat na ECTS a také na vánočních trzích. V následujícím přehledu najdete abecední seznam firem a informace o jejich nejžhavějších novinkách, které představily nedočkavým hráčům.

● Firma Accolade představila další ze série automobilových her, tentokrát **Test Drive 5** a **Test Drive: Off-road 2**. Dále pak vesmírnou akční hru **Starcon**, 3D akční hru **Redline**, pokračování baseballu **Hardball 6** a pro snowbaordové nadšence hru **Big Air Snowboarding**.

● **NFL Quarterback Club '99** je titul, který chystá firma Acclaim. Kromě něj je tu **Turok 2: Seeds of Evil** a pouze pro N64 a PSX připravovaná **WWF War Zone**.

● 3D akci holdují i u firmy Activision, kde chystají akční adventure **Beneath** a pokračování robotí **akce Heavy Gear 2**. Druhý díl chystají i k dalšímu úspěšnému titulu - **Heretic 2** na nás zaútočí na Vánoce. Pokračováním je i bojová akce **Interstate '82**. Fantasy atmosférou zavání titul **Legend of the Five Rings**. Pro změnu futuristický motiv na vás čeká u mixu RPG a strategické hry **Third World**. Pak tu ještě máme **Tenchu**, **Asteroids** a **Fighter Squadron: The Screamin Demons Over Europe**.

● ASC Games chystají na příští rok hru **Jeff Gordon Racing**, kde půjde především o automobily.

● **Clock Tower 2: The Struggle Within**, **Armored Core: Project Phantasma**, **Back Street Billiards a Bass Landing** jsou názvy her od firmy ASCII Entertainment.

● Až na přelom roku plánuje firma Blizard Entertainment uvést pokračování veleúspěšného Diabla. Nese jméno **Diablo 2**, jak jinak. A copak se asi skrývá za názvem hry **Warcraft Adventures: Lord of the Clans?** Příběh začíná tam, kde ve Warcraftu 2 skončil, ale už to není strategie, nýbrž fantasy adventure.

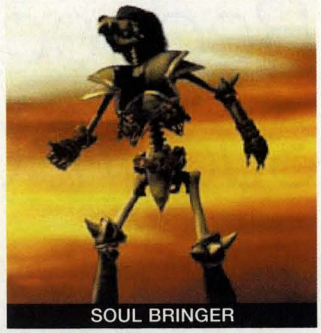
● Blue Byte Software na nás chystá následující tituly: **The Settlers 3** a **Shadowpact**.

● **Myth II: Soulblighter** je hrou, kterou chystá firma Bungie. Jistě se máme na co těšit.

● Ne příliš žhavou novinkou je hra firmy Cavedog Entertainment **nazvaná Total Annihilation: The Core Contingency**. Prý více než jen balík misí je pak **Total Annihilation: Battle Tactics**. Kdo by měl málo, toho v prosinci čeká **Total Annihilation: Kingdoms**. O něčem jiném je hra **Amen: The Awakening**, která přichází příští rok v létě. V podobném termínu se chystají i další dvě hry – mišmaš stylů nazvaný **Good &Evil** a akční hra **Elysium**.

● Crystal Dynamics připravuje na prázdniny 3D bojovou strategii nazvanou **The Unholy War**. Kromě ní pak adventure **Legacy of Kain: Soul Reaver**, hru **Akuji The Heartless** a **GEX: Enter the Gecko**.

● **The D Show – The Gig Disney**



Game Show Everyone Can Play je strašlivě dlouhý název projektu firmy Disney Interactive. Pro lidská mláďata jsou také další tituly, a to **Disney 's Readingquest with Aladdin**, **Simba 's Pride Create and Play**, **Disney's Adventures in Typing with Timon & Pumbaa a Disney's It's My Kitchen**. Spíše než na hraní, jsou tyto programy dobré pro výuku mrňat pomocí počítače.

● DMA Design připravuje akční strategii **Tanktics**. 3D bombou by pak měla být hra **Wild Metal Country**. Pouze pro Nintendo 64 tu pak bude hra **Silicon Valley** a akční adventure **Body Harvest**.

● **Duality** je akční hra, ve které prý hráč bude muset skutečně zapojit nejenom prsty a mačkat spoušť, ale také mozek. Tak to aspoň tvrdí firma Double Aught.

● Útěk z Marsu si můžete vyzkoušet ve hře **Cydonia** od firmy DreamCatcher Interactive Inc. Druhým aktuálním projektem je logická hra **Jewels 2**.

● Akce opět vítězí. I v simulátoru firmy Dynamix, který vypadá dobře a nese název **Starsiege**. Předpokládá se, že hra zaujme, takže se již připravuje **Starsiege Tribes**. Milovníky golfu jistě **potěší 3D Ultra Mini Golf Deluxe** a milovníky strategií pak hra **Cyberstorm 2: Corporate Wars**. Pro nemajitele řidičských průkazů tu je k využití **Driver's Education '99**.

● Co nového u Electronic Arts? Delší dobu avizovanou novinkou je americko-fotbalová **Madden NFL 99**. Pro sportovní nadšence a opět golfaře je určen titul **Tiger Woods 99**. Mistrovství světa ve fotbale předznamenalo příchod hry **World Cup 98** na monitory počítačů , ale to není zdaleka vše. Dále se chystá **NASCAR 99**, **NCAA Football 99**, samozřejmě **NHL 99** (!) a **Triple Play 99**. Z nesportovních novinek je to 3D akce **Small Soldiers**, která je adaptací stejnojmenného filmu (mj. taky novinka). Práci policisty budoucnosti si vyzkoušíte ve hře **L.A.P.D. 2100 AD**. V budoucnosti zůstaneme i ve hře **Sid Meier's Alpha Centauri**, což za-

Knights and Merchants – the Shattered Kingdom

Knights and Merchants – the Shattered Kingdom je real-timeová obchodní strategie, která vtáhne svým plně 3D zpracovaným pozadím a objekty přímo do děje. Má šestnáct úrovní, které tvoří zajímavou dějovou osu. Renderované postavičky perfektně zapadají do dějové scény i grafického prostředí. Děj se odehrává ve středověku. Vy jste kapitán ve Strážním paláci. Sloužíte svému pánovi, vládci říše a vaším úkolem je zpět získat provincie, které byly dříve obsazeny. Samozřejmě, že se vzbouření baroni budou snažit zabránit vám v tomto nelehkém úkolu.

vání oživováním mrtvoly Civilization (na druhou stranu to může být i kladem). Dalším comebackem jistě bude **SimCity 3000** a to ani nemluvím o dalším návratu do minulosti – **Populous: The Beginning**. O pokračování dobře prodávaných titulů není nikdy nouze. Novou kapitolou v Ultimovské sáze je **Ultima: Ascension** (s 3D enginem samozřejmě). Milovníky řvoucích motorů a silničních dálek jistě potěší **Moto Racer 2**, **Need For Speed 3: Hot Pursuit** či **Road Rash 3D**. Do vzduchu se pro změnu podíváte ve hrách **Fighter Legends: Europe 1944** či **World Air Power: Israeli Air Force (IAF)**.

● Let v asteroidech plný lítých kosmických bojů okusíte ve hře **Way Point Zeta** od firmy Elpin Systems.

● Akce, strategie a zápas – to je náplň válečné hry **101: The 101 Airborne in Normandy**. **Apache Havoc** pro změnu nabízí simulaci oblíbeného vrtulníku. Zajímavě vypadá další simulátor, tentokrát letadla – **MiG Alley**. Pinballů není nikdy dost, **Pro Pinball: Big Race USA** budiž důkazem. To vše od firmy Empire Interactive.

● Tohle je seznam titulů, které na výstavě prezentovala firma Fox Interactive: **N20:Nitrous Oxide**, **Alien Resurrection** (to by mohlo být zajímavé), **Aliens vs. Predator** (pro PC a PSX – na tohle se osobně velice těším), **The X-Files**, **Team RC Racer**, **Fox Sports Soccer '99**, **Fox Sports Golf '99 a Fox Sports Hockey '99**.

● Firma Gathering of Developers přináší populárního králíka ve hře **Jazz Jackrabbit 2**, leteckou záležitost **FLY!** a temnou 3D akčně adventurní záležitost **Nocturne**.

● Trávíte-li noci na internetu, jistě vás potěší karetní hra **Chron X**, kterou do sítě přivádí firma Genetic Anomalies.

● Pro Nintendo 64 je určena hra **Body Harvest** od společnosti Gremlin Interactive. V první čtvrtině příštího roku pak na PC dorazí RPG **SoulBringer**, která samozřejmě nese nálepku 3D. Ještě na konci tohoto roku pak můžete čekat na 3D bojovou hru **Blade**. Patrně zvláštní hrou bude prázdninová **Team Losi RC Racer**. V novém školním roce se objeví hra **HardWar** a nebude chybět také **Actua Sports Series**.

WILD 9

● **V2000**, **ASGHAN** jsou připravovány firmou Grolier Interactive na toto léto. Na konec roku pak připadá hra **DRAGONFLIGHT – Chronicles of Pern**.

● GT Interactive se rozhodli zahltit čtenáře nabídkou mnoha titulů. Takže jen prostý výčet: **Dark Vengeance** (žánr: fantasy), **Rogue Trip** (PSX), **Streak** (PSX), **Dead Ball Zone** (PSX – léto 1998), **Unreal** (již v prodeji), **Deer Hunter**, **Rogue Trip & Streak**, **Duke Nukem: Time to Kill** (nové dobrodružství Duke Nukema!!!), **Trans-Am Racing**, **Blood II: The Chosen**. Naprosto tajnými projekty jsou: **Duke Nukem Forever**, **Oddworld: Abe's Exoddus**, **Prey** a **Wheel of Time** (scifi, které šlape s Unrealovským enginem).

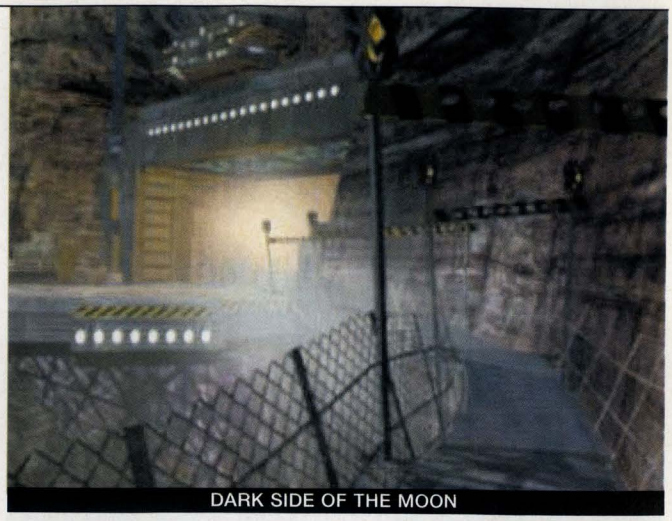
● Mezi druidů do časů magie vás zavede hra **Celtica**. Kromě ní nabízí H+a také hru **Ara NGC 6397** (3D akční adventure) a hru se zajímavým názvem **Nikolai in Outer Space**.

● Firma Hasbro Interactive nabízí je prostý seznam nových her. Jsou to: **Axis & Allies**, **Centipede**, **Clue**, **Girl Talk**, **Glover**, **Stratego**, **Jeopardy!** a **Wheel of Fortune**.

● Australská firma Impact pro nás připravila hru z budoucnosti s názvem **WARTORN**. V 3D prostředí si také můžete zahrát hru **Dogday 2**.

● **Vangers**, letecký simulátor **iF/A-18 Carrier Strike Fighter**, **Theocracy – Rise of the Aztec Empire**, vzdušné souboje v **Ultrafighters**, či on-lineovku **Warbirds 2.01**, to vše připravuje firma Interactive Magic.

● A jsme u firmy Interplay. Ta pro nás připravila také velice bohatou nadílku. Po prázdninách nás čeká hra **Baldur's Gate**. Současnou novinkou na PSX je hra **Crime Killer**. Pod stromeček si můžete nechat nadělit hru **Descent III**. Ochránce přírody jisto jistě potěší **Earthworm Jim 3D** a naopak je nepotěší (na rozdíl od ostatních) pokračování úspěšné RPG **Fallout 2**. Pod pracovním názvem **GIANTS** se chystá multiplayerská akční hra. Že by se přeci jen objevila již dlouho avizovaná hra **Heart of Darkness**? Autoři tvrdí, že již počátkem prázdnin tomu tak bude. **Kingpin**, ten název je mi povědomý. Kdo ale ví, co se pod ním skrývá? Opět v čase vánočním dorazí snad i k nám hra **Messiah**. Teď něco promilovníky scifi a Star Trekovské série obzvláště. **STAR TREK: KLINGON ACADEMY** by mohla potěšit zvláště ty, kteří vždy litovali, že nemohou býti Klingonem. Naopak pokračováním Interplayovské série adventur se stejnou tématikou je hra **STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY**. Trochu jinde se **nachází VR BASEBALL 2000: NEXT GENERATION BASEBALL**. Americký fotbal číhá ve hře **VR FOOTBALL '99**. Koulemi se to hemží v právě na trh uváděné hře **VIRTUAL POOL 2**. A zpátky do budoucnosti nás pak zavede **Wild 9**.


DARK SIDE OF THE MOON

● Aktuálním hitem firmy Ion Storm je hra **Dominion: Storm Over Gift 3**. O něco později uvedou do světa skrze firmu Eidos hru **Daikatana**.

● Pro majitele Playstationů jsou určeny hry **Metal Gear Solid**, **Azure Dreams**, **Poy Poy 2**, **Bottom of the 9th '99**, **G Shock**, **C – The Contra Adventure**, **Silent Hill**. **Deadly Arts**, **Survivor** či **Castlevania** jsou pro změnu určeny hráčům využívajícím Nintendo 64. Firma Konami, která má toto vše na svědomí, pak přináší také **International Superstar Soccer**, jenž mohou hrát držitelé N64, PSX i Game Boye.

O.D.T.

BIOTECH DOMINION

TERROR FIRMA

● LEGO připravilo pro děti starší šesti let následující tituly: **LEGO Creator**, **LEGO Loco** a **LEGO Chess**. Ani vám nemusím říkat, o co v nich půjde, že?!

● **Thief: The Dark Project** je velice zajímavý název 3D akční adventury od Looking Glass Studios.

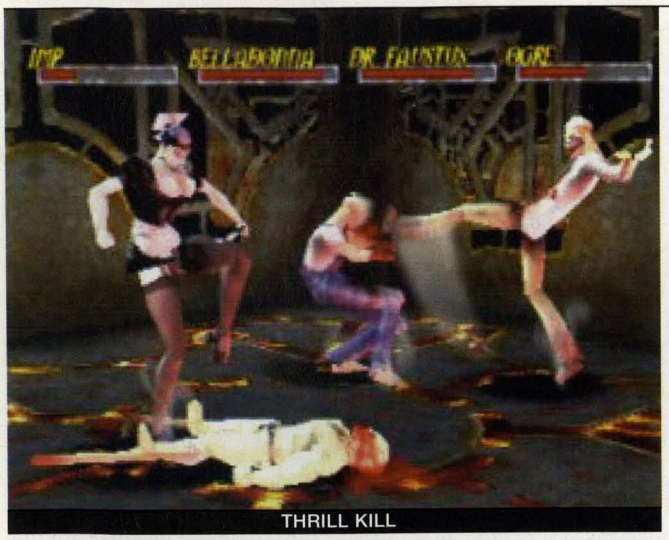
● Mad Genius pro nás připravují 3D akční hru, která prý bude stát opravdu za to. Její jméno je **Gunmetal**.

● Podle románu George Orwella „1984" vzniká počítačová hra **Big Brother**. Tuto 3D akční adventure vyvíjí firma MediaX.

● Melbourne House přichází se závody budoucnosti ve hře **Dethkarz**. Žhavou současností je strategie **KKND2**. Na verzi pro PSX se právě pracuje a bude mít název **KKND PSX**. Zajímavě vypadá hra **Biotech: Dominion**.

● Playstation v prosinci ozdobí další hra – **Tiny Tank: Up Your Arsenal**. I pro PC je **hra WarGames: Defcon 1**, inspirovaná filmem „WarGames" , který natočila společnost MGM v osmdesátých letech. A kdo že za oběma hrami stojí? Samozřejmě, že MGM Interactive.

● Další gigant Microprose představil na E3 následující tituly: **Gunship 3**, **X-COM Alliance**, **Civilization 2: The Test of Time**, na léto se chystá akční strategická hra pro milovníky Battle Techu, a to **Mechcommander**, letecký simulátor **Top Gun: Hornet's Nest**, **Falcon 4.0**, opět pro trekies je tu **Star Trek: The Next Generation Klingon Honor**

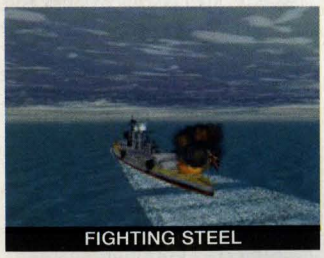


THRILL KILL

Guard a v budoucnosti zůstaneme v akční hře **Mechwarrior 3**.

● A jsme u Microsoftu. Bill Gates si pro nás připravil pokračování real-timové strategie **nazvané Age of Empires 2**. Dále pak **Motocross Madness**, **Microsoft Combat Simulator**, **Urban Assualt**, **Monster Truck Madness 2** a hru s hezkým názvem **Revenge of Arcade**. Příznivce on-line zábavy pak na E3 pozval na **Internet Gaming Zone**. I vy ji můžete navštívit na adrese: www.zone.com. Na této adrese také najdete titul **Asheron 's Call** a **UltraCorps** (zhruba po prázdninách).

● Pro PC, Nintendo 64 a PSX je vytvářena hra **NFL Blitz**. Na PC se již nedostane hra **BioF.R.E.A.K.S.** a pouze pro PSX je bojovka se jménem jednoho z nejzábavnějších Hong Kongských herců v názvu – **Jackie Chan's Stuntmaster** a také hra **R/C Stunt Copter**. Nintendo 64 je platforma, na kterou jsou situovány hry **Rush 2: Extreme Racing USA**, **Chopper Attack**, **Off Road Challenge** a **GEX64: Enter the Gecko**. A teď všichni pozor! Na všechny tři zmiňované stroje již o prázdninách dorazí **Mortal Kombat 4**. Takže, všichni příznivci této hry máte jedinečnou šanci. Zajít do kina na Mortal Kombat 2 a zahrát si nové pokračování na počítači. A to díky společnosti Midway Entertainment.


FIGHTING STEEL

SPACE BUNNIES MUST DIE!

RECOIL

● Mindscape a její společnost SSI připravují například pokračování **Creatures 2 nebo The Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror**. Na moře se vypravíme ve hře **Fighting Steel** a příznivci světa Warhammeru jistě potěší zpráva, že po Final Liberation přichází **Warhammer 40,000: Chaos Gate**. Turn-based strategií je hra **Sword of Heroes** i **People's General**.

● **SHOGO: Mobile Armor Divison** je robotí záležitostí od firmy Monolith Productions. Mezi dalšími tituly naleznete hru **Gruntz**, **Get Medieval** a **Blood 2: The Chosen**.

● Od firmy Multitude pochází hra **FireTeam**.

● Na herní konsole se zaměřila firma Naki, která pro Nintendo 64 připravuje hru **Rocker Pak Plus**. Dalším počinem bude **Laser Lunar Light Gun** (PSX, Saturn) a **Universal Steering Wheel** (PlayStation, Saturn, N64).

● Namco představila následující hry: **Tales of Destiny**, **Pac Man 3D** a **Tekken 3**.

● **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** je 3D RPG a zároveň adventure od firmy Nintendo. Na E3 také představili hry **Banjo-Kazooie**, **Twelve Tales: Conker 64**, **F-Zero X**, závody aut **Cruis'a World**, **Bomberman Hero**, **F-1 World Grand Prix**, basketbal **Kobe Bryant in NBA Courtside**, **Major League Baseball Featuring Ken Griffey, Jr.**, **1080 Snowboarding** (3D samozřejmě) a **Waialae Country Club: True Golf Classics**.

● **Kingdom under Fire** je strategií od Phantagram Ltd. Autoři slibují velké věci.

● Psygnosis přichází také z velkou zásobou novinek. Pouze na PSX budou hry **Psybadek** a **Colony Wars: Codename Vendetta** (pracovní název). Už pro PC jsou plánovány následující věci: 3D arcade a strategie v jednom **Tellurian Defense**, 3D akce s pracovním názvem **O.D.T.** (i pro PSX). Dále je tu **Global Domination** a jistě očekávaná **Sentinel Returns** (i PSX). **Newman/Haas Racing** (PC, PSX), **Formula 1 1998** (pro PSX), **Pro 18: World Tour Golf** (PC, PSX), kulečník s pracovním názvem **Expert Pool** (PC a internet), vzdušný simulátor **Wings of Destiny** (PC, na jaře 1999) a tankovou **Panzer Elite** (PC, první čtvrtina 1999).

● Red Orb představila velice očekávanou hru, ke které stačí napsat jen její název – **Prince of Persia 3D** - a všichni vědí, o co jde. Musíme si však ještě počkat do příštího roku. Na tento rok se však chystá 3D akce **Extreme Warfare**, **Baja 1000 Racing**, **Riven DVD** (již žádné CD!), pokračování **The Journeymen Project 3: Legacy of Time DVD** a také velice očekávané **Warlords 3: Darlords Rising**, které přináší čtyři nová tažení, 35 nových jednotek atd.

● Strategie a akční thriller jsou žánry, které spojuje **Rainbow Six**, hra od firmy Red Storm Entertainment. Real-timovou strategií je další projekt **Dominant Species** a zajímavě vypadá **ruthless.com**.

● **Legends of Blade Masters**, **Terror Firma** (pracovní název), **Guardians**, **Adventurer's Paradise**, **SPACE BUNNIES MUST DIE!**, již vydaná **Stratosphere: Conquest of the Skies**, **Terra Victus** a **Gunboat Diplomacy**

THIRD WORLD

DAWN OF WAR

jsou všechno novinky od firmy Ripcord Games.

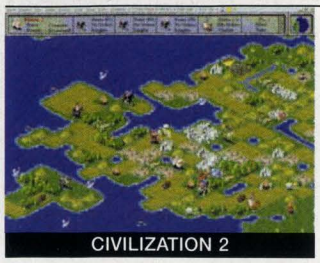
● Sega Saturn je cílová konsole pro Segu, která na ni přivádí hru **Panzer Dragoon Saga**. Pro změnu na Sega DreamCast je určena hra **DREAMCAST**.

● Sega Entertainment zase míří s hrou **Conflict of Nations** na naše PC. I pro Macintoshe bude na konci tohoto roku k mání hra **Yoot's Tower**.

● **Skies** je novinkou pro on-line maniaky, kterou předvedl SegaSoft. Stejně zaměřeným produktem je i **10Six**, **Vigilance** (i off-line).

● Sierra Entertainment se nás chystá opravdu zavalit svými novinkami. Takže jen výčet: **YOU DON'T KNOW JACK Volume 4**, **YOU DON'T KNOW JACK The Irreverent Collection**, **After Dark Game Pack**, **HeadRushTM**, **Don't Touch That DialTM**, **3D Ultra Mini Golf Deluxe**, **Hoyle Classic Board Games**, **Hoyle Classic Card Games**, **Hoyle Classic Casino**. Sierra FX připravuje: **Quest for Glory: Dragon Fire**, **Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT 2**, **Babylon 5 Space Combat Game** (pracovní název). Sierra Home zase předvedla množství programů pro doma i do zaměstnání (např. **Sierra CompleteHome**, **Sierra Home Architect 2.0**, **LandDesigner 3D 4.5**, atd.). V edici Sierra Sports se objevily tyto hry: **Grand Prix Legends**, **Sierra Sports Golf Pro '99**, **Sierra Sports Basketball '99**, **NASCAR Racing 3**, **NASCAR Racing 2**, **50th Anniversary Special Edition**, **Sierra Sports Football Pro 99**, **Fantasy Sports Pro 99**. V Sierra Studios jste mohli nalézt: **Half-Life**, **King's Quest: Mask of Eternity**, **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned**, **Homeworld**, **Caesar 3**, očekávané **Return to Krondor**.

● Další dárek pro všechny trekies, tentokrát od firmy Simon & Schuster Inc. Je to hra **Star Trek: Starship Creator**. Pak tu máme hru podle seriálu společnosti ABC, ve kterém hrála sympatická Melissa Joan Hart. Ta také propůjčila své postavě hlas ve stejnojmenné hře **Sabrina, The Teenage Witch: Spellbound**. Co zbývá? **Douglas**


CIVILIZATION 2

Adams' Starship Titanic, **Richard Scarry's The Best Christmas Ever** (tato i všechny předcházející tituly budou i na Macintoshe), **Joy of Cooking** (tohle a zbytek již nejsou hry), **Achievement Packs** a **Writing Tutor**.

● Ponurá sci-fi atmosféra se na vás snese ve hře **Dark Side of the Moon** od firmy SouthPeak Interactive, která nás čeká na konci roku. Další tituly: **Pinky & The Brain World Conquest**, **Animaniacs game**, **Looney Tunes Animated Jigsaws** a **Crazy Paint**.

● THQ je firmou, která toho přináší opravdu moc. Pro PC jsou to hry: **Bass Masters Classic: Tournament Edition** (i PSX), **Brunswick Circuit Pro Bowling** (i PSX), **International Rally Championship** (i PSX), **RedJack: Revenge of the Brethren**, **SpeedTribes** (3D bojová), **WCW Nitro**, **Dead Unity** a **Excession**. Pro Nintendo 64 to jsou hry: **Quest 64**, **WCW/NWO Live**, **WCW Nitro**, **RugRats**, **Road Rash**, **Nuclear Strike**. Pro PlayStation jsou to **The Granstream Saga**, **Shao Lin**, **RugRats** a **WCW/NWO Revenge**. Pro Macintosh je to jedna hra - **RedJack: Revenge of the Brethren**. Na Game Boye tu je opět množství novinek: **World Cup '98**, **Small Soldiers**, **Disney's Mulan**, **Disney's A Bug's Life**, **Yoda Stories** a **RugRats.**

● Němečtí Topware připravují kromě **Knights and Merchants** také další novinky. Od nich přijde hra **Jagged Alliance 2**, **Septerra Core** a adventure **The Prince & the Coward**.

● Nejen pro PC, ale i pro Nintendo 64 a PSX je určena nová hra od Ubi Softu nazvaná **Rayman 2**. Pro N64, PC (i na DVD) je pak **Tonic Trouble**. Mezi dalšími tituly, které jsou převážně na PC i N64 jsou: **Buck Bumble**, **SCARS**, **F1 Racing the Sequel**, **Shadow Gunner** (jen PSX), **All Star Tennis 99** (N64 a PSX), **Hype: The Time Quest**. Striktně pro PC jsou: **Red Line Racer**, **Speed Busters**, **Laura's Happy Home**, **Alex Builds His Farm**, **Chaos** (pracovní název), **D. Jump**, **Piano Hits** a **Reel Feel Golf** (pracovní název).

● Další novinkou určenou pro Nintendo 64 je hra **World Grand Prix** (pracovní název) od firmy Video System.

● Virgin Entertainment předvedla následující novinky: **Dawn of War** (real-time strategie), **Recoil**, **Duel the MageWars** (RPG), **F-16** (bojový letecký simulátor), **Professional Sportscar Racing**

STAR TREK SECRET OF VULCAN FURY

(pro PC a PSX), **Superbikes**, **Thrill Kill** (jen pro PSX), **Swords & Sorcery** (RPG), Nox (RPG akce).

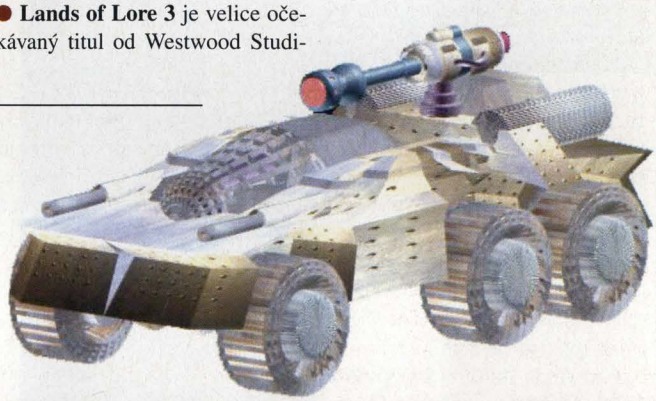
● **Microsoft Figther Ace** byl kupodivu představen u stánku firmy VR-1. Ti dále předvedli strategickou hru **UltraCorps**, **Nomads of Klanth**, **The S.A.R.A.C. Project**. Multiplayeří nadílka se snese v podobě **VR-1 Crossroads**, **Rumble in the Void**, **Pepelaz** a **Towers of Fallow**.

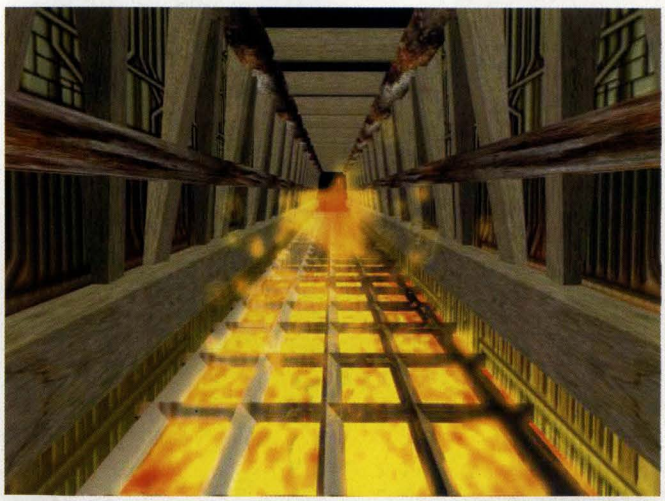
● **Lands of Lore 3** je velice očekávaný titul od Westwood Studios. Kromě této hry firma představila další očekávaný projekt: **Command & Conquer: Tiberian Sun** a nové mise **Command & Conquer: Red Alert Retaliation**.

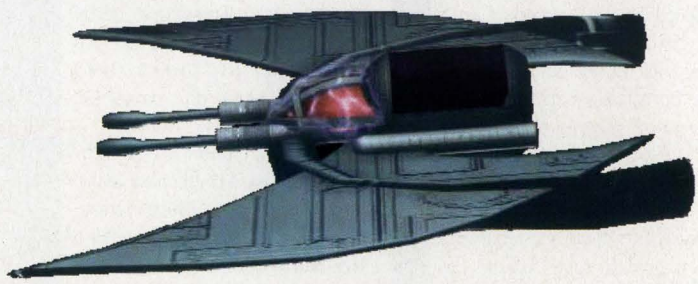
● Firma Yosemite Entertainment představila počítačovou adaptaci filmových příběhů **Babylon 5**, což bude simulátor vesmírné lodi, ve které budete prolétávat peklem vesmírných bojů. Potom také **Quest for Glory V** a **The Realm**. Na rok 2000 je plánována hra **Richard Marcinko's Navy SEALs** a pro on-line nadšence to bude příští rok fantasy svět J.R.R. Tolkiena **Middle-earth**. Připravil **–pž-** ■

Hyper CORE

Hyper CORE je připravovaná hra firmy Zima Software, která bude v mnoha ohledech jedinečná. Jedná se variaci na klasické plošinové hry (Raptor...), s grafikou, která spojuje dvourozměrný více směrný skroling s renderovanou 3D grafikou. Není však jen toto na hře převratné. Hra totiž běží ve vícebarevném režimu (65536 barev), díky čemuž jsou všechny atmosférické (průhlednost, průsvitnost, voda, mlha...), i jiné efekty velmi realistické, stejně jako samotné objekty. Hra je doplněna vynikajícím zvukem a hudbou, která výborně doplňuje každou z mnoha typů úrovní. Čekají vás nesčetné animace, mnoho nepřátel, zbraní a možností, jak se hrou protlouci. Navíc i mnohé překvapení. Hra bude dodatečně doplňována o nové osobnosti, za které budete moci bojovat, stejně jako o nepřátele, úrovně apod. Hratelnost bude podpořena i vydáním editorů scénářů i úrovní, pro vaše vícehráčové souboje. To jsou slova samotných autorů.







Lost in Time

textový dungeon na internetu

napsal: Diablo

Minimum: Terminál napojený k internetu.

```
You are Druid Rum-aj-zlik the Newbie village avenger, level 24 Druid (half-elf)

+----------------------------------------+----------------------------------------+
| Strength     : brawny          |%%%%%%%%%%>                               | 30
| Dexterity    : sleeping        |>                                         | 1
| Constitution : hard            |%%%%%%%%%%%%>                             | 39
| Wisdom       : extremely wise  |%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%>| 116
| Intelligence : genious         |%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%>                     | 58
| Charisma     : beastly         |>                                         | 1
+----------------------------------------+----------------------------------------+

Sindar scratches Paladin mildly in the left arm with his battle axe.
Sindar narrowly avoids Paladin's quick swing.
End of corridor.

You are at the end of corridor. On the north is throne hall. But entrance is gua
southwest. About wall stands large statue. Beside of statue lights big lamps. On
Obvious exits : north, southeast, southwest
The stinky remains of a rotting left foot, the stinky remains of a rotting left
rotting barbarian's right arm, a rotting barbarian's right leg, and a pile of ro
High mortal Mercenary Sindar the friend of Elron is fighting here with Paladin.
Paladin of Moonpower is fighting here with Sindar.

Sindar rants, "Aahrrg!" and jabs Paladin meanly in the left hand with his battle
Paladin removes an iron helmet.
```

Armsmaster je válečník na 18. levelu (což už je solidní mašinka) a v jednom kole koupil ránu téměř za 80% životů. O Azraelovi ani nemluvím, protože je momentálně (a zřejmě ještě dlouho bude nejsilnější postava na Litu (Lost in Time)). Během tří kol měl 50% života a já sem ani nestíhal léčit. A pak od něho přišla ta osudná věta: „Diablo, zmraž ho!". No tak sem rozpřáhl ruce a začal smolit jedno z nejmocnějších kouzel. Ale k mému zděšení to neproběhlo tak, jak jsem si představoval. Na monitoru mi pěkně vyjela zpráva: Tvá magie je příliš slabá... To sem už na nic nečekal a mazal jsem, co mi nohy stačily (spíš prsty - osvětlím později. No ještě než jsem úplně zmizel, tak mě zasáhl jedním z jeho 8 (já ani vlastně nevím kolik jich přesně má - tak dlouho sem s ním v obrazu nevydržel, abych to spočítal) útoků. To mně spadly oba magické štíty a ubylo mi 30% HP. Málem mi urazil i levou nohu. Pak už jsem slyšel jenom nářek Armsmastera, který se bál pohnout, že znovu narazí na Vincenta. Azrael se raději také vypařil... Tak takhle skončil náš nájezd na jedno z nejsilnějších monster na Litu. Pro mě měl pak ještě smutnou dohru. Po mém úspěšném útěku do bezpečí jsem se s klidným srdcem vydal na přednášku. No a k večeru jsem se tam ještě vrátil, že z někoho vybouchám nějakou tu experienci. Tak se procházím po hradě a vyhlížím svou oběť, když vstoupím do místnosti, kde stojí Vincent. Jediný, co jsem viděl, bylo, že Vincent se připravuje k souboji. No a pak mi vyscrolovala jedna obrazovka a vyjela lebka. Chvíli jsem koukal co se děje, a pak mi to došlo. Ten syčák si ještě pamatoval, že jsem ho před čtyřmi hodinami napadl!!! No ale tak to prostě na Litu chodí.

Diablo: Je tam?
Azrael: Jo, tak jdeme na to?
Diablo: Jasan, Arme zkusíš ho taky?
Armsmaster: Jo, ale běda jak mě zabije!
Azrael: Diablo, tak jenom healuj...
Diablo: Nejsu blázen, abych se k vám přidal :-)

Lost in Time
kolektiv autorů, 1992 + stále se vyvíjí
On-line - textová RPG

PC Pentium 20, 32 MB RAM, připojení k internetu.

Excalibur 68 90%

grafika	0	0	hudba
nápad	1	2	nálada

Hratelné na jakékoliv platformě, ze které se dá pustit telnet. **Pro:** I desítky nalogovaných hráčů, není konec hry - jediný cíl je zlepšování vaší postavičky, poznávání nových areí, hledání místa mezi ostatními playery. **Proti:** Momentální nerovnováha mezi guildami.

Tak se dívám, že jsem vám ještě neosvětlil, o co jde. Říká vám něco slovo mud? Jestli ano, tak už vám je vše jasné. Pro ty ostatní (nechci říkat nevzdělance) to trošku přiblížím. Zaprvé je to zkratka pro multi user dungeon. Ano, je to dungeon po internetu, který si může zahrát úplně každý, kdo má někde nějaké konto. Žádné poplatky jako na Ultimě online, ale taky žádná grafika. Jedná se totiž o textový dungeon. Ne neutíkejte, protože nevím jak u vás, ale u mě je nejdůležitější hratelnost a ta je prostě superiorní. Představte si hrát dungeon s desítkami dalších lidí z celé republiky (někdy tam zavítá i zahraniční host - nejčastěji slováci). Vylepšovat si svou postavičku, objevovat nové končiny, pronikat hlouběji do tajemství magie, zabíjet vše co se hýbe, být zabit Vincentem... A spousta dalších věcí. Pro ty otrlejší hráče se zde nabízí i pk (player killing). Osobně sem byl zabit Zaragem (ale to byl dopředu dohodnutý souboj, ve kterém jsem ho značně podcenil) a já sám jsem zabil tři hráče. Paladina Rewala - opět v dohodnutém souboji, dále Ruma, který tak dlouho urážel druidy a nedbal našeho varování, že jsem mu dal lekci. Ten poslední byl mág Castík, který na mě bez varování vyskočil a začal do mě metat firebally, podařilo se mi quitnout jen s 25% života. Potom jsem se uchýlil do lesíka, kde jsem nabral zpět všechny síly a vydal jsem se na lov. A byl jsem úspěšný, vystopoval jsem toho proradného mága a připravil ho o život. Nemám rád pk, ale někdy se tomu prostě nevyhnete. Pokud jste válečník aspoň tak na 15. úrovni, tak nemusíte mít strach, že vás někdo překvapí a během pár kol zabije. Máte již životů jak slon a na sobě víc železa, než daný slon unese). Ale pokud jste magické povolání - třeba mág nebo druid, tak když na vás někdo znenadání zaútočí, je téměř rozhodnuto. V nejlepším vyváznete s nějakým useklým údem. Ano i o končetiny tady můžete přijít - u mě je to na denním rozvrhu. Naposledy jsem zkusil jednoho paladina (monstrum, ne hráče), který mi ve dvou kolech usekl 5 (slovy pět) končetin! Jo, hold měl obouruční meč a byl na dvakrát větším levelu jak já.

A nyní blíže k postavičce. Co vše si musíte hlídat - samozřejmě je to váš život, dále pak jídlo, pití, staminu - u magických povolání i mentál, atd... Při postupu na vyšší úroveň obdržíte 100 TP (training points), které můžete rozdělit dle vaší libosti. Válečníci si zvedají sílu, obratnost a konstituci, mágové inteligenci a wisdom... Dále každá postavička má spoustu skillů. Všichni mají blade/melee/knife/ blunt attack/defence, magic attack/defence a spoustu dalších. Pokud vstoupíte do nějaké guildy, obdržíte i speciální guildovní skilly (např. u válečníka mobility, concentration, crushing...). Záleží jen na vás, zda-li se vydáte cestou magie nebo budete chodícími golemy (válečníci). V případě skonání klesnete o jeden level (klesnou vám i staty a skilly v souhrnném součtu za 100 TP) a přijdete o veškerou výzbroj a peníze, které zůstanou ležet na místě vaší smrti. Vy sami se objevíte v podsvětí u soudce. Zde můžete odpovědět na nějaké hádanky nebo splnit pár puzzlů. Pokud to uděláte, tak při opuštění podzemí nepřijdete o celý level, ale třeba jenom o polovinu. Podsvětí můžete opustit buď jako normální člověk (dwarf, gnome, elf... nebo jako duch. Být duchem má své výhody, ale také jedno ALE. Nemusíte jako duch jíst a pít, ale běda vám, jestli vás někdo zabije. Rychle zapomeňte na to, že byste opět klesli o jeden level, vaše postavička bude prostě smazána!!! To je riziko být duchem. Pokud ale máte našetřeno spoustu peněz (kolem 1 000 tolarů), můžete klidně opustit podzemí jako duch, zajít si k healerovi Hepeneopě a koupit si nové tělo - tak nemusíte přijít při smrti o experienci, ale jenom o peníze.

Co vlastně musíte udělat pro hraní této báječné hry? Nutností je mít přístup k internetu, kde pomocí telnetu se přihlaste na adresu merlin.stavlib.hiedu.cz 7680. Zde si pak zvolíte jméno vaší postavičky, vyplníte svůj e-mail, zvolíte rasu a nevím co ještě a můžete hrát. Podotýkám, že své povolání si budete moci zvolit až na 6. levelu. Do tohoto zlomového bodu jste na odděleném ostrově pro začátečníky, kde si musíte zvyknout na ovládání hry. Možná jsem vám to ještě neřekl, ale vše je psáno v angličtině. Zpočátku vám to může dělat problémy, ale časem si jistě zvyknete - jako já. Vždy se tam nachází spousta ochotných lidí, kteří vám v začátcích pomohou. V denní špičku tam hraje současně 20 a více hráčů.

Teď bych prohodil pár slov o tvůrcích Litu. Jsou to také jenom obyčejní lidé (aspoň většina z nich). Hlavoun z nich si říká Turlogh O'brien, který odvádí opravdu tvrdou práci pro nás ostatní, abychom mohli hrát. Dále Belgarat, který rád uděluje hráčům postihy za přestupky vůči pravidlům, které sám napsal, Gerald, který pracuje na guildě warlocků, Gozer udělal paladiny a spousta dalších (aby mě bývalý bratr Edudant pak nehuboval, že jsem ho taky nejmenoval, tak ho právě uvádím. Prostě každou místnost, do které vstoupíte, musel někdo naprogramovat. Jsou to lidi, které už omrzelo hraní a dali se cestou tvůrčí, ztvárňují svou fantazii do prostředí Litu. Díky nim můžete tuto hru hrát.

Na závěr bych chtěl říci, že hráči se složili na svůj vlastní server a adresa výše uvedená, již nemusí být dlouho aktuální. Proto pokud si Lit budete chtít opravdu zahrát, zkuste poslat e-mail na diablo@stavlib.hiedu.cz a já uvidím, co se dá s vámi dělat :-) ■

Podpořte Excalibur!

Vážení přátelé počítačových her!

Líbí se Vám nový Excalibur?

Chcete, aby byl ještě lepší,

rozsáhlejší a aktuálnější?

Tak Excalibur podpořte!

Předplaťte Excalibur,

kupujte Excalibur,

doporučujte Excalibur.

ZAMĚŘENO NA...

3D AKČNÍ HRY

MINULOST - SOUČASNOST - BUDOUCNOST

Rok 1984

V této době se objevil **ZIG ZAG.** Byla to hra pochopitelně stavěná na tehdy kralující prastará ZX Spectra. Ani nevím, zda se tato hra stala inspirací pro všechny DOOM-like hry. Jisté však je, že by se opravdu dala označit jako první 3D hra s plynulým pohybem a samopalem v ruce. Jak už to bývá, Zemi napadli UFíci a zlikvidovali polovinu lidstva. Ta druhá se schovala pod povrch zemský a chystá odvetu. Mezitím UFáci přišli na to, že jim pod hlínou přežívá ještě pár lidských potvor, a tak se je rozhodli zničit. Vyslali do podzemních chodeb své roboty a tvým úkolem je zničit je, aby nepřekazili přípravy na odvetu. Hra není propracovaná jako její nástupci, ale má vše, co má správná DOOMovina mít - plynulý scrolling, automaping, spousty nepřátel, ubývající energii a střelivo, ale hlavně hratelnost!

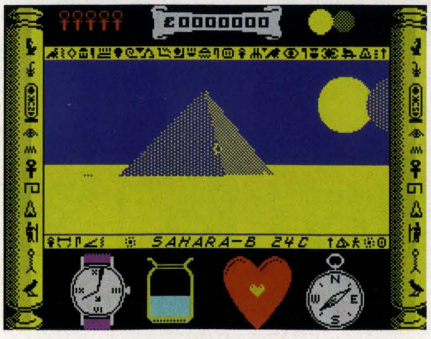
Rok 1987

Spolu s ním je zde **DRILLER.** Jde opět o počin několika maníků, kteří se dostali k systému Freescape. Na svou dobu byla hra velice dobře propracována. Grafika byla takříkajíc jedinečná a hudba... pokud jste měli 128 kB ZX, tak jste se dočkali nádherné hudby přímo při hře! Na opuštěné planetě jste museli najít v osmnácti sektorech vhodná místa pro těžební sondy. Prohybujete se v průzkumném vozítku, které v pozdějších fázích hry můžete vyměnit za vznášedlo. Ovšem planeta není tak opuštěná, jak by se na první pohled mohlo zdát a tak se začnou objevovat různé potvůrky, které vám brání v cestě dál. K jejich likvidaci máte pouze laser, ale i ten občas splní svůj účel.

1984 ➡

ZIGZAG

1987 ➡



TOTAL EXCLYPSE

1990 ➡

THE CRYPT

Rok 1988

Říkat, že **TOTAL ECLIPSE** opět vznikl ve Freescape už snad ani nemá cenu. Odehrává se v minulém století, v Egyptě. Hráč má jen necelou hodinu na to, aby prozkoumal hrobku všemocného faraóna a našel několik RA-klíčů. Pokud to nezvládne, nastane věčné zatmění Slunce.

Rok 1989

V tomto roce převzala štafetu nováčků hra **MERCENARY.** Cestovali jste raketkou vesmírem, když v tom náhle tvůj palubní počítač ohlásil nepatrnou odchylku od kurzu... Hráč se do hry přenáší v momentě, kdy se raketa nezadržitelně řítí k jakési planetě. Na té žijí Palyarové a Mechanoidi - dva znepřátelené národy. Jsi pro ně evidentně vítanou posilou a tak tě obě strany přemlouvají ke spolupráci. Nemusíte se přidat ani k jedné, ale pokud získáte sympatie k jakékoliv z nich, tak hurá do toho. Celá planeta byla tvořena drátovými objekty. K dispozici jste měli snad všechny dopravní prostředky, na která jste si vzpomněli. Tahle hra existovala na ATARI 130 XE...

V tomto roce spatřila světlo světa také další pecka na ZX Spectrum. **DARK SIDE** byla opět napsána v systému Freescape a tentokrát vymačkávala z „gumáka" opravdové maximum. Celý děj se odehrává na měsíci Tricuspid. Vesmírní zabijáci Ketarové se rozhodli zničit planetu Evarth a proto potají zkonstruovali a vybudovali na jejím jediném měsíci vševničící superzbraň. Všechno nastavili na automatický chod a před svým odletem zabezpečili důmyslným ochranným systémem. Naštěstí Evarthané nejsou žádný mozkový ořezávátka a tak superzbraň na poslední chvíli odhalí. Pojmenují si ji Zephyr 1 a vypraví na měsíc svého nejlepšího pyrotechnika, aby ji zlikvidoval. Zephyr 1 pomalu shromažďuje pomocí solárních panelů sluneční energii, aby ji pak mohl v jednom jediném okamžiku vyslat na nebohé Evarthany. Takže prvním úkolem našeho nebohého pyrotechnika bude zničit solární panely, ale pozor! Všechny jsou propojeny spletitou sítí kabelů a hráč může zničit pouze takový panel, který je spojen pouze s jedním funkčním. Je-li spojen se dvěma a více, po chvíli se zregeneruje. Zbraň Zephyr 1 je navíc chráněna silovým polem, které překonáte pouze pomocí čtyř teleportačních krystalů. Celé vaše snažení vám budou znepříjemňovat tanky a jakési létající potvory. Některá místa na základně jsou chráněna infra ostrahou a jakmile do nich vstoupíte, skončíte většinou ve vězení.

Rok 1990

přinesl hned dvě hry, které byly napsány pomocí programu Freescape. Byl to všem dobře známý **CASTLE MASTER,** kde jste se v roli prince nebo princezny vydali do obrovského hradu, abyste našli svoji dražší polovičku a mohli se provdat, či oženit. Motivace k procházení neskutečně velkého hradu, plného pastí a pastiček je to sice obrovská, ale co si budeme povídat - svatba, manželství, všude se to hemží tchýněma (ač máte pouze jednu...), děti, jejich puberta, zase se to pro změnu hemží babičkama, rozvod...konečně klid!

Ta druhá hra je v zemích českých i nečeských považována za pokračování Castle Mastera. Honosí se jménem **THE CRYPT,** ale s CM má pravděpodobně stejný pouze vzhled a autora. Hráč je zde postaven do role vězně, který samozřejmě už déle nesnese zajetí a mermomocí se chce dostat ven, na svobodu. Tentokrát už v tom tak velkou motivaci nevidím. Co se proboha těm autorům na vězení nelíbilo, že si za námět vzali příběh nespokojeného vězně - přece stravu dostáváte třikrát denně, spát chodíte v deset hodin a vstáváte v sedm, studenou sprchu vám dopřejí a to hned jednou do týdne, aby se to s tím otužováním nepřehánělo, na měsíc dostanete dokonce celou jednu roli toaletního papíru a domů můžete psát, kdy se vám zlíbí. No není to ideální život? V této hře se to opět jen hemžilo bludišti a logickými problémy, takže se jen málokdo může pochlubit shlédnutím závěrečné gratulace k úspěšnému útěku.

Rok 1991

Světlo světa spatřil geniální, fenomenální a na svou dobu prostě nezvykle 3D vypadající hra, při jejímž hraní se slabším povahám zvedá žaludek a točí hlava. Ano, mluvíme o **WOLFENSTEINU 3D.** O této hře by se dalo říct, že byla prvním úspěchem grafického zobrazování násilí, které plodil sám hráč. iD Soft předurčil hráči postavu amerického špiona, Williama „BJ" Blazkowicze (amík jako vyšitej, ne?), který se v dobách druhé světové války vydával na nebezpečné mise do německých pevností. 3D pohled na prostředí kolem vás byl podle autorů takovou novinkou, že ho zdůraznili i v názvu. Z pohybu ve Wolfensteinském prostředí mnozí majitelé rychlejších strojů (to v té době 286 / 20 MHz) dostávali bolest hlavy (přirovnal bych to k Duke Nukemovi 3D, kterého když hrajete na P90 v 320 x 200, tak vám je z těch 115 fps za chvíli na zvracení...). Proti vám se ze všech stran hrnuli nacističtí vojáci a jejich věrní domácí mazlíčci. Střílení do SS-áků bylo oblíbenou zábavou ve všech zemích... až na Německo. Tam byla hra zakázána, snad aby malí árijci nezískávali odpor vůči nacismu.

Rok 1992

Objevuje se pokračování Wolfa 3D s tajemným názvem **SPEAR OF DESTINY.** Název ani nenaznačuje, o jakou hru jde. Ovšem když jí spustíte, zjistíte, že se díváte na jisté pokračování Wolfa3D. V tom vás ujistí nejen stejný panýlek, ale také obličej BJe a stejní nepřátelé. Dokonce i vůdce zůstal stejný... Rozepisovat se o téhle hře by nemělo smysl, protože o ní nemohu napsat nic víc, než o Wolfovi. Grafika se změnila jen nepatrně a nepřátelé také nedoznali podstatných změn. Jediné, co se mi na téhle hře líbí i dnes, je úvodní obrázek...

THE CATACOMB ABYSS. Ani nevím, jestli se tahle hra dá nazvat DOOMárnou. Ale raději jí nebudu nazývat scrollovacím dungeonem, protože to bych sem musel dát ještě třeba Legend Of Valour nebo Trapped... A to raději ne... K boji používáte pouze svou ruku obohacenou o hafo kouzel, z nichž každé má svůj dosah a svoji účinnost. Vychvalovat zde nádhernou grafiku této hry by bylo poněkud bezpředmětné, protože na EGA grafice není co vychvalovat... A přitom hra vyžadovala 286 / 20 MHz! Což v té době bylo pro většinu hráčů nedostupné asi jako dnes P200 s grafickým akcelerátorem a 4 GB hardiskem... Příběh jsem nenašel. Pouze jsem si vybral, zda jsem nováček nebo ostřílený bojovník, jakýsi upír mi oznámil, že má rád moji krev (AIDS je asi výživný...) a byl jsem vrhnut na hřbitov. Tady se na mě hrnula spousta roztomiloučkejch žombíku (nevím jak vy, ale já zombie zbožňuju!) (ale no tak – pozn. pž) a já je musel zabíjet, protože mě nepoznali a chtěli mi sežrat mozek. Každý, kdo mě zná přece ví, že žádný nemám...

Rok 1993

je rokem vzniku snad nejslavnější hry všech dob. 3. prosince firma Apogee vypustila na celosvětovou síť Internet shareware verzi hry **DOOM.** Toho dne se nešlo do školy! Všichni, kdož měli to štěstí a povedlo se jim po pár hodinách dostat DOOMa k sobě domů, byli jakoby v tranzu. Super rychlá 3D grafika, originální a nápaditě prostředí, rozmanití protivníci, slušný výběr zbraní a spousta krve - co si obyčejný hráč může víc přát (možná ještě více krve? – pozn. pž). Všechny akce doprovázely navíc velice slušné zvukové efekty a hudba dodávala tu správnou horrorovou atmosféru. Po chvíli hraní

1991 ➡

WOLFENSTEIN 3D

1992 ➡

THE CATACOMB ABYSS

1993 ➡

DOOM

jste si ani neuvědomovali, že sedíte před počítačem a civíte do monitoru. Vžili jste se do hry jako by to byla skutečnost. To pak vedlo v určitých situacích k uvolnění inkriminovaných svěračů a spotřeba plínek začala nezastavitelně stoupat. DOOM jako první 3D hra podporoval hru dvou až čtyř hráčů, a to jak po modemu, tak po síti a sériovém kabelu. Díky všímavosti šikovných hackerů se brzy začaly objevovat první editory levelů a tak se z DOOMa mohli stávat úplně jiné hry. Vzpomínám si na vetřelčí a nebo na Star Wars verzi DOOMa. Hned se na Internetu a BBSkách začaly vyskytovat addon soubory a DOOM mánie rostla. Jen jednou na ní zaútočil Duke Nukem 3D, ale dá se říci, že takového úspěchu, jakého dosáhl DOOM už nikdy žádná 3D hra nedosáhla. Ano! Ani Quake neměl takovou podporu. Pokud si dobře pamatuji, tak kolem Quake se zjevila velká euforie, ale opadla tak rychle, jako přišla. DOOM se během času dostal na Amigu, Jaguara, SNES, MAC a nakonec i na všechna Atari s MC68030. Na každém počítači zaznamenal obdobný úspěch jako na PC, ale například na Amize to prodejci her moc nepocítili... zkuste hádat proč.

BLAKE STONE - ALIEN OF GOLD. Je rok 2025 a jednoho dne se vaše loď dostane k neznámé planetě. Chvíli si hrajete s rádiem a najednou uslyšíte volání o pomoc. Samozřejmě se rozhodnete lidem na planetě pomoci a tak se chystáte na přistání. To proběhne bez problémů a tak se vydáváte na průzkum místní základny. Brzy však poznáte, že zde něco není v pořádku. Lidé se chovají nějak divně, až nepřátelsky a jsou za jedno s takovýma zelenýma potvorama. No potvorama... To, co vypadá jako Frankenstein po zkaženým párku v rohlíku nemůže být nesympatický...

Rok 1994

Podle některých je **DARK FORCES** DOOM a Hvězdné války v jednom. Já si to nemyslím, protože ať budete v DF valit bulvy, jak budete chtít, kapičku krve neuvidíte. Bodejť taky jo, když střílíte do mechanických potvor, které jsou samý drát a mikročip. Příběh se tu ani nebudu snažit líčit, protože je nejspíše každému jasný a já bych se tím pádem tady jenom ztrapňoval. Zmíním se tedy jen o zásadních novinkách, které tato hra s sebou přinesla. Tak předně to je změna reakce programu na smrt hráče. Máte totiž tři životy na jednu misi a tak pokud zahynete, objevíte se na nějakém významnějším místě s plným zdravím a štíty a potvory, které jste již zlikvidovali jsou i nadále mrtvé. Další změnou, u které je sporné tvrzení, že vedla ke zlepšení hratelnosti, je zrušení ukládání pozic na disk. Sice máte neustále strach o svůj život, ale zase na druhou stranu si nemůžete uložit pozici před svojí oblíbenou potvůrkou, a tu pak ničit a ničit a nič... Také se zvýšil počet nepřátel a zbraní, takže všem dvaceti potvorákům můžete ukázat zač je toho loket nějakou z deseti nabízených zbraní. Otázkou zůstává, kde je ti naši hrdinové nosí...

DEPTH DWELLERS. Tuto hru bych zařadil přímo mezi ostudu 3D smažeb (je tak nechutná asi jako Trouba od Lucy White). Ačkoliv hra vyšla v roce 1994, používá engine starého dobrého Wolfa3D. Tím chci říct, že na schody narazíte možná ve své představivosti, simulace kroků sice je, ale tak příšerná, že si připadáte, že ovládáte kinklajícího se mentála a vůbec celá hra je na úrovni šestiletého dítěte. Prostředí je navíc velice jednotvárné a u nepřátel nerozeznáte ani jestli je to jen čmouha způsobená chybou v programu nebo hlavní záporňák s kulometem. Já si říkal, že procházka skrz všechny 3D hry bude těžká, ale že při svém putování narazím i na takovéhle braky - to mě nikdy nenapadlo.

DOOM 2. Už by se mohlo zdát, že v tomto roce po krvi prahnoucí jedinci měli hold obrovskou smůlu. Opak je pravdou. Vyšlo totiž dlouho očekávané pokračování oblíbeného DOOMa. Autoři sice přidali pouze jednu zbraň a asi šest potvor, ale o to nám hráčům přece až zas tak nešlo. Hlavní bylo, že jsme se podívali do dalších zákoutí Pekla a mohli zase nějakým démonům pořádně nakopat (-censored-)! Pravdou však je, že bez čítů tuhle hru dohrál jen málokdo. Ale co! Vždyť démoni taky nehrajou fér...

Pak přišel **SYSTEM SHOCK.** O této hře se zmíním jen povrchně, protože jí nepovažuji ani za mezník mezi 3D hrami a ani za nějaký propadák, takže psát neustále omílané - dobré... dobré... dobré, už jaksi není nutné (Jsou i lidé s jiným názorem. Dle mého má System Shock výborný příběh, skvělou hratelnost a geniální atmosféru. – pozn. pž). Oproti DOOMu zde máte možnost dívat se plynule nahoru a dolů a grafika je zde barevně přeplácaná. Snad proto, že by si tuhle hru mohli chtít zahrát i ti nejmenší pařánci... Těm se přece spousta pastelových barviček líbí, no né?

CORRIDOR 7. V roce 2012 přiváží výzkumný tým z Marsu na Zem objekt. Tímto objektem je hmatatelný důkaz o tom, že na Marsu existuje život. Objekt je umístěn do místnosti s názvem Corridor 7 a právě když prochází testem na gama záření, exploduje a vytvoří bránu mezi naším a cizím světem. Skrz tuto bránu k nám začnou přicházet vetřelci a ničí vše živé. Vaším úkolem je, jak jinak, tyto vetřelce zlikvidovat a zachránit tak Zem od jisté zkázy. Tvůrce, iD Software, by mohl být dostatečnou zárukou kvality, ale opak je pravdou. Nevzhledná grafika, nechutná hudba, podprůměrné zvuky a nulová hratelnost. Až se nechce věřit, že tato hra nevyšla před Wolfensteinem 3D... V té době by možná měla úspěch.

Rok 1995

Zprvu si každý myslel, že 3D hry jsou pouze doménou PC a kompatibilních krabiček. Brzy se však začala objevovat první shareware dema, která dokazovala, že i pomalá A1200 dokáže slušně rozhýbat 3D prostředí. Sice se to většinou dělo díky větší pixeliodnosti (fajn slovo) textur, ale hýbalo se to a bylo to super!

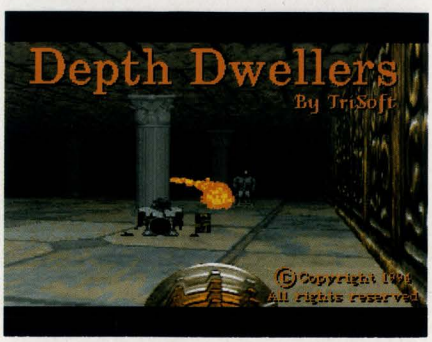
Ovšem prvním oficiálním počinem byl po mnoha demátcích **FEARS.** V této hře jste vhozeni do ponurých katakomb hradu prof. Bloodhearta, který se sem kdysi nastěhoval a prováděl tu nelegální pokusy s DNA různých živočichů. Všechno se mu ale nějak vymklo z rukou a po hradě začalo pobíhat, létat, slizat a všelijak jinak se pohybovat spousta mutantíků, kteří ač přátelského vzezření, jsou plni zloby a nenávisti vůči lidem. Vaším úkolem je vyhladit ty mrchy do posledního jedince a nakonec zničit celý hrad a dokumenty o výzkumu s ním. Autoři si zjevně vzali příklad ze hry DOOM, a tak okamžitě v hlavním menu nabízejí hru po sériovém kabelu a také editor levelů!

Ale vzhledem k tomu, že hra vyšla zároveň s **ALIEN BREED 3D,** měla smůlu. AB3D měla větší reklamní kampaň a hlavně pocházela od dobře známých Team 17. Příběh silně čerpal z filmu a úkol byl tentýž. Zničit všechna vetřelčí vajíčka a přivézt jen pár vzorků na zem. To měla za úkol expedice Osiris. Ale kvůli neznámé příčině se jejich vesmírná loď přestala hlásit a poslední, co bylo na Zemi zaznamenáno, byla pozice planety, kde loď přistála. Jste členem záchranného týmu a vaším primárním úkolem bylo zachránění všech členů posádky. Ti už jaksi po vašem příletu nejsou na živu a během průzkumu planety narazíte na vetřelce, kteří se spolčili s tamními živočišnými druhy. Zprávu o tomto vyšlete na základnu a ta vás okamžitě pověří zlikvidováním všech ras na planetě se nacházejících. První čeho jste si při hraní všimli, byla nádherně pixeloidní grafika. S kamarádem jsme to kdysi směle od-

1994 ➡

BLAKE STONE - ALIEN OF GOLD

DARK FORCES



DEPTH DWELLERS

hadovali na 3x3 pixelu (já vím, že je to trochu divný, ale na 2x2 to bylo moc hrubý a 4x4 to zase taky nebyli). K dispozici jste měli asi sedm zbraní z nichž jsem si nejvíce oblíbil granátomet. V programu však byla spousta chyb a tak se z hraní AB3D stala po chvíli noční můra, protože hra padala více než by bylo zdrávo.

BEHIND THE IRON GATE. Tahle 3D gameska se pokusila dokázat, že i na holé A500 s 1MB RAM lze rozhýbat plynule 3D prostředí. A také se jí to docela obstojně povedlo. Sice autoři museli ubrat trochu na texturách, ale to hře vůbec neublížilo. BTIG bych si nedovolil srovnávat s DOOMem, protože by na 100% pohořela. Ale pokud ji budu porovnávat s takovým Wolfem3D, už z toho vyleze jen s drobnými oděrkami. I když ve hře jde o zničení všech robotů a vyhození daného komplexu do povětří, nejde o úplně klasickou DOOMárnu. No řekněte! V kolika DOOM-like hrách jste se po splnění mise ocitli v obchodě a tam si mohli koupit lepší výzbroj, další jídlo a vodu (i na podvýživu se tady dá umřít!) a dokonce i kvalitnější oblečení, aby vám nebyla zima. A na závěr jedna perlička. Celé se to vešlo na jednu DD disketu!

GLOOM. Rok 1995 byl pro 3D hry na Amigu opravdu bohatý. Tohle jedna z dalších, která se vám snaží dokázat, že již nemusíte chodit otravovat své přátele s PC, aby vás nechali zahrát DN3D nebo jinou fajn věc. Rozepisovat se o jejích kvalitách by bylo zbytečné, protože snad žádné nejsou. Grafika je zbytečně hrubá a nepřátelé neskutečně tupí. Vše je pouze pravoúhlé a velice neplastické. K dispozici máte jakousi odrůdu plasmagunu, ale nemohu to říci s jistotou, protože zbraň není při hře vidět. Ale co... Autoři nezaháleli a vědomi si svých chyb vydali poupravenou verzi, tzv. Gloom Deluxe, kde už zbraň vidíme, nepřátelé vám tupě nevbíhají do palebného pole a máte možnost zvolení si rozlišení (1x1 / 2x1 / 1x2 / 2x2). Také je tu možnost zahrát si hru na non-AGA mašinách, ale podmínkou je, že budete mít alespoň MC68020. Ovšem moc se netěšte. Na mé A500 s 68020 a FPU hra neběžela zrovna podle mých představ. Hold AGA čipy jsou o něco rychlejší než ECS...

Rok 1996

přinesl další zlom ve zpracování 3D her. Na trhu se totiž objevil **QUAKE.** Následník DOOMa to byl vskutku úctyhodný, ale na dobu svého vydání měl až příliš vysoké hardwarové nároky (no to má i dnes! Zkuste si ho v rozlišení 800 x 600 spustit na P90!) a proto se mu nedostalo takového úspěchu, jak jeho předchůdci. Příběh hry je jako obvykle neoriginální a trochu „ujetý". Nepřítel, s krycím názvem Quake, se snaží dobýt vaši základnu. Také se mu to podaří, ale zapomene na jednoho človíčka, na vás. Vaší jedinou myšlenkou je pomsta. Quake nabízí přehršel grafických rozlišení od klasického 320 x 200, přes všelijaká exotická, až k božskému 1280 x 1024. To vše doprovází nádherná grafika a nepřekonatelná hra světel a stínů. Už zde se vyskytla podpora 3D grafických karet (schválně! Kolik z vás vlastnilo v devadesátémšestém 3D graf. kartu?), a to těch s čipem Rendition, který mimo jiné podporuje i bilineární filtrování a Quake s nim může běžet v rozlišení až 1024 x 768 při 65 tisíci barvách. Nepřátelé nejsou už jen jakési pohybující se „placky", ale jsou plně vektoroví a potaženi slušivými texturkami. Ale ta náročnost na hardware, ta náročnost... Když si představim, jak chodí na Amize s 040 / 40 MHz...

ALIEN BREED 3D II - THE KILLING GROUNDS byl tím správným protivníkem Quaka na konkurenční Amize. Na svém posledním tažení proti vetřelcům jste postříleli co se dalo, ale přece jenom pár vetřelců přežilo a začalo se vesele množit. Mnohým by se mohlo zdát, že si toho po minulé zkušenosti nebude cpt. Reynolds všímat. On by si těch vetřelců také nevšímal...kdyby to šlo... Už jsou to dva měsíce, co křižník Earth Force našel cpt. Reynoldse v hlubinách vesmíru v jeho únikovém modulu a zachránil ho před jistou hybernační smrtí. Náš hrdina byl umístěn na ošetřovnu a pomalu se probírá ze svého spánku. Mezitím pomstychtiví vetřelci napadli loď a změnili posádku v rozmázlé fleky. Loď je automaticky naváděna k Zemi a tak hrozí kolonizace celé planety vetřelci (podobnost s filmem Vetřelec-Vzkříšení čistě náhodná? – pozn. pž). To přece „náhodou" přeživší cpt. Reynolds nemůže nechat jen tak! Proto se chápe své oblíbené brokovnice a kyselina se vzápětí rozplizává o stěny křižníku. Ten je ale nejspíše kyselinovzdorný, takže nedojde k propálení stěn a následnému „vycucnutí" všeho nepřipoutaného ven, do vesmíru. Grafika se oproti minulému dílu znatelně zlepšila. Celá hra už běží fullscreen v 1x1 pixelu. Vše je nádherně vykreslené a nepřátelé jsou plně 3D. Občas se až člověku nechtělo věřit, jak to ta 030-ka stíhá tak rychle zobrazovat. Všechno je doprovázeno 8-kanálovým stereem a musí se nechat, že hudba je velice působivá. Dokonce víc než působivá...

WITCHHAVEN. Jde o obdobu DOOMa, ale tentokrát se přeneseme do dob středověku, kdy bitvám vládli těžkooděnci a Země oplývala kouzly a magií. Autoři se nespokojili pouze s počtem 8 zbraní, ale přidali také stejný počet kouzel. Je to sice fajn věc, ale mě je celkem jedno, jestli sejmu protivníka fireballem nebo plasmatickou střelou. Aby se neřeklo, tak se všechno hodilo do hezkého SVGA kabátku, ale tím výčet kladů končí. Proto bych si dovolil tento paskvil zařadit mezi další nepovedené klony DOOMa a rychle přejdu na další hru.

DUKE NUKEM 3D. Duben nám přinesl jeden malý zázrak. Poprvé, když jsem tuto hru uviděl, měl jsem pocit, že Bůh asi opravdu existuje a seslal nám, nebohým hráčům, vykoupení z běžného světa DOOMáren. Několik dní jsem vůbec nenavštěvoval školu a ve volných chvílích mezi pařením a pařením jsem nenavštěvoval WC, ani nedoplňoval tekutiny a jídlo, ale simuloval smrtelnou odrůdu chřipky a nahříval teploměr nad lampičkou. Pravda, jednou jsem to trochu přehnal a hraná teplota 39,5 stupňů Celsiových mi zajistila ledový obkládek, takže jsem pak tu chřipku dostal doopravdy... (to nikoho nezajímá – pozn. pž)

Nevím proč, ale až při hraní této hry pocítíte tu pravou zodpovědnost za záchranu Země. Hnusní mimozemníci totiž obsadili Los Angeles a chystají se dobýt celý svět. Vy, jakožto chrabrý hrdina Los Angeles zachráníte a poté zničíte i loď mimozemníků, abyste se vrátili na zem a utkali se s hlavním ničemou. Když mu potom ustřelíte kebuli, tak k němu hrdina přijde, vytrhne mu srdce, zasedne, rozevře noviny a názorně mu předvede, co si o mimozemšťanech myslí. DN3D obsahuje spousty nových prvků, které kdybych tu měl popsat, tak mi na to jedna stránka nebude stačit. Proto snad jen to nejdůležitější. Hra využívá BUILD engine, který vám dovoluje dělat skopičinky na jaké si jen vzpomenete. V dodávaném editoru si můžete vytvořit vlastní misi, a tak přátelům dokázat, že asi nebudou tak dobří, jak si mysleli.

BLAM MACHINEHEAD. Nevim jak vy, ale já mám pivo rád. Proto se cítím poněkud nesvůj, když jsem se při čtení příběhu dozvěděl, že v jedné plechovce piva vznikl neznámý, zhoubný virus, který se šíří světelnou rychlostí a zničil snad všechno živé, co se na zemi nacházelo. Pár jedinců se stihlo schovat pod zem (to by mě zajímalo jak, když se virus šíří tou sluníčkovou rychlostí...) a tak teď vyslali odborníka na viry, aby ve svém speciálně upraveném vozidle vyčistil celou planetu od přenašečů viru (vir vás totiž hned nezabije... nejdřív z vás udělá nechutného mutanta a využívá vás

1995 ➡

DOOM 2

SYSTEM SHOCK

ALIEN BREED 3D (AMIGA)

k šíření se do oblastí, kam sám nemůže proniknout). K dispozici máte kulomet, nějaké raketky a divný laser. Tato hra nepatří mezi převratné řežby a to díky několika podstatným chybám v programu, které ač drobné, jsou velice nechutné a hráče přivádějí až k šílenství.

Rok 1997

Na scéně se objevuje **OUTLAWS.** Vítejte na divokém západě, kde se to kulkama jen hemží, kde tvrdí hoši spí s kolty proklatě nízko a kde i ta nejmenší holka na dvěstě stop ustřelí padouchovi hlavu. Jde o to, že byla unesena vaše dcera a to hned špatňákem všech špatňáků. A jediným vaším úkolem je zachránit špatňáka a zlikvidovat dceru... totiž naopak. Rozdíl oproti jiným DOOMovkám poznáte hned na první pohled. Textury jsou kresleny ručně a to dodává dojem, že bojujete v kresleném filmu. Mnohým by se mohlo zdát, že to musí být asi pěkná nuda. Mohu vás ale ujistit, že ač je to nepravděpodobné, tak je to docela fajn řežba a mnozí zavzpomínají na zlaté doby Billiho Kida, Bufalo Billa, velkého Manitůa (nebo Jessyho Jamese taky – pozn. pž) a jim podobným. Opět se tu ale potvrdí lži o tom, jak Win95 urychlí všechny aplikace oproti DOSu alespoň o 25 procent. Pche! Hra využívá build engine, který v DOSu běhá božsky už na 486/50 MHz, ale tady si připravte alespoň P133 a 32 MB RAM, protože jinak to neuvěřitelně swapuje. V manuálu píšou, že hru můžete spustit už na 8 MB RAM. To je sice pravda, ale jenom spustit... hrát už ne. Pokud se odvážíte odklepnout NEW GAME, tak věřte, že budete hodně zklamáni. Co frame, to půlminutové swapování na disk! Brrrr... Ale jinak je tohle opravdu dobrá hra a když překousnete i tu trochu větší obtížnost, čeká na vás skvělá zábava.

SHADOW WARRIOR. Vžijte se do role mystického ninji (fajn – pozn. pž) a jděte pomstít bezpráví páchané na nebohých jedincích lidského druhu (tak já jdu, ahoj – pozn. pž). K dispozici budete mít jak klasické zbraně podivných bojovníků v černém, tak některé „moderní" jako pistole nebo uzi. Japonsko z okolí jenom čiší. Všude rozvěšené ampliónky, v temných uličkách se válí spousta odpadků, po silnicích se prohání pouze auta od známých japonských firem, všude se pije saké a smrdí suši. Takto by se SW dal jednoduše popsat. Tvůrci DN3D zde opět ukázali, že jen oni umí dělat s build enginem zázraky.

BLOOD. Hezoučký název, co? Už podle něj by se dalo odhadovat, že zde poteče krev dle vašeho gusta. Ovšem každý má o brutalitě svoji představu. Proto ohodnocení „krvavosti" nechám na vás. Bohužel jsem měl k otestování pouze shareware verzi Blada a ta mě osobně moc nenadchla. Jen jsem zabíjel potvoráky a nikde ani kousek náznaku zábavy. To by se mohlo ujmout v době DOOMa, ale dnes?

REDNECK RAMPAGE. Pokud si myslíte, že střílení do mentálů je ve hrách tabu, tak se šeredně pletete. Tady jich budete mít hned několik. UFOni totiž navštívili jednu malou vesnici v Americe a unesli Lennymu jeho prase (a sakra – pozn. pž). Ovšem ti odjinud se pojistili a unesli ještě slepici, Billyho Raye (o něm Lenny řekl, že je velký jako kůň, pije jako kůň a smrdí jako hajzl), nějakého ďédulu a moskyta. Ty byli posléze naklonováni a teď stojí proti vám a jejich úkolem je zabránit vám v odebrání prasete mimozemníkům. Opět zde bylo použito build enginu a hra názorně demonstruje jeho obrovské schopnosti. Buranov je totiž tak věrně zpodobněn, že máte pocit pohybu po skutečné vesnici. Ale nemyslete si, že vás můžou zabít jen tihle maníci. Taky tu jsou hlídací psi, draci za volantem trucku a na pile je pochopitelně hodně ostrá cirkulárka. Prostě fajn vidlákov. Tato hra je prvním a důstojným nástupcem Duke Nukema 3D a to nejen díky své grafice, ale také kvůli úžasné hratelnosti, kterou ve hrách tak hledáme. Mimochodem... Kam se hrabe Quake se svými 1280 x 1024... Pche! Tady si všechno můžete zahrát až v 1600 x 1200 a bude vám k tomu stačit slabá K6-166 MHz! A nezapomeňte! Pravda je někde venku (já jsem to říkal a nikdo mi nevěřil – pozn. pž)!

HEXEN II. Aby toho nebylo málo, brzy se na trhu objevilo pokračování propadáku s názvem Hexen. Zatímco Hexen jedna byl na první pohled zeditovaný DOOM, Hexen II je na první pohled zeditovaný Quake. O tom vás přesvědčí nejen vzhled, ale i to, že pokud použijete čity z Quaka, tak budou fungovat na 100 procent. Ovšem zazlívat autorům, že se nepachtili s vlastním programem by bylo ošklivé a tak se podíváme na hru samotnou. Odpustíme jí, že tvrdě vyžaduje Win95 a že její hardwarová náročnost je poněkud přemrštěná (když jsem nadával na Quake, tak jsem ještě nevěděl, že Hexen se mi na P90 bude škubat i v 320 x 200...) a dojdeme k závěru, že zas jednou někdo nemyslel na příběh a zábavu, ale chtěl honem vydat něco, co bude graficky dokonalé, ale hlavně to všechno bude rozlehlé víc než DOOM 2... Už při hraní DOOMa 2 jsem nadával na nechutnou zdlouhavost pohybování se po obrovských prostranstvích. Tady jsem se rovnou chápnul po resetu...

Rok 1998

Letos přišlo zemětřesení v podobě **QUAKE 2.** Každý čekal pouze starého Quaka s pár novými nepřáteli a jednou, maximálně dvěma novými zbraněmi. Měli jsme na to také právo. Vzpomeňmež na Wolf3D vs. Spear of Destiny a na DOOM vs. DOOM2. U obou pokračování jsme se dočkali buď žádných a nebo minimálních změn ve zpracování. Ovšem iD Soft se zřejmě poučil, a tak se rozhodl, že Quake 2 musí být výjimečný a úžasný. Nové zbraně a nepřátelé zřejmě nebudou stačit, řekli si a tak začali tvořit texturky v hezoučké HiColor 16-bit kvalitě. Hudba byla také vylepšena, aby bylo dosaženo lepší atmosféry, a tak se mi při hraní uvolnili svěrače na inkriminovaných místech hned třikrát - tomu říkám panečku řežba!

UNREAL se jmenuje hra, která stanovila nová pravidla v oblasti 3D akčních her. Přinesla úžasnou grafiku a otevřela nový herní svět, který byl do té chvíle pouze tušen. Jisto jisté je, že takový úder neprojde firmě Epic MegaGames jen tak, takže se můžeme těšit jistě na zvýšený zájem od uživatelů a záplavu více či méně povedených klonů, kopií, mutací a doufejme, že i velice originálních dílek od dalších výrobců. Nu, posuďte sami…

Mezi lidem pařanským se začíná proslýchat, že by mohlo vyjít pokračování Quaka 2 s dokonalým a vševystihujícím názvem **QUAKE 3.** O tom jaké bude mít hardwarové nároky raději ani nebudu přemýšlet, ale připravte se na nejhorší - vždyť procesor Pentium II na 400 MHz stojí už jen „slabých" třicet tisíc.

Dále se všude rozlézají zvěsti o tom, že by se na našich PC-čkách (a když na PC, tak určitě i na Amiga PPC) měla objevit předělávka **ALIEN VS. PREDATOR** z Atari Jaguar (tak na tohle se opravdu těším. Vy ne? – pozn. pž). Autoři slibují, že ji o nic neošidí a naopak něco přidají, takže se můžeme těšit na TrueColor v 640 x 480 až 1600 x 1200!!! Ale musím zklamat majitele pomalejších počítačů, protože hra bude vyžadovat alespoň P150, nejlépe MMX nebo PII.

Budoucnost

Vůbec celá budoucnost by se měla motat okolo předělávek 3D hitů z konsolí, obzvláště z PlayStationu a Ultra 64. Já osobně se nejvíce těším na **INTERCEPTOR** z PSX, protože se jedná o opravdu kvalitní řežbu. Úplně na závěr bych se chtěl omluvit všem konsolistům, že jsem z nepopsal DOOMárny z jejich miláčků - omlouvám se. ►

1996 ➨

QUAKE

ALIEN BREED 3D 2 (AMIGA)

DUKE NUKEM 3D

ZABÍJENÍ VE 3D HRÁCH A MRAVOKÁRCI

Oblast 3D her se v posledních letech tak přibližuje realitě, že mnozí mravokárci poukazují na zobrazování násilí v nich. Zabíjení a ničení ve 3D prostoru je čím dál reálnější díky 3Dfx a jiným 3D kartám podporujícím tento standard. Jako příklad si vezměme hru **QUAKE.** Když přišla v roce 1996 na scénu, znamenala pro mnohé šok. Mravokárci a hlavy pomazané se bouřili a hráči se nestačili divit. Vždyť kdo by předtím viděl, jak hlavní hrdina - potažmo vy - střílí po nepřátelích nastřelovačkou na hřebíky, kdo kdy předtím viděl tak reálně potexturované postavičky, do kterých párkrát střelíte a rozprsknou se na kusy masa! Zvláště pro zombíky potulující se v temných chodbách je ono „rozprskávání" při použití granátometu typické. Ano, možná taková hra před Quakem byla, ale až od doby Quaka se rozčeřila hladina rozporuplného mínění a názorů na násilí ve hrách. Objevily se první omezení a zákazy. Koho předtím zajímalo, jak se placatý hrdina utká s ještě placatějším ničemou, toho sejme a zbydou z něho jen červené, opět placaté, pixely? Pravda, pár šoků už některé země zažily. Například když v Německu vydal iD Software hru **WOLFENSTEIN 3D,** zvedla se téměř ihned hladina negativních ohlasů na tuto hru. A tak se stalo, že Wolf 3D se na nějakou dobu nesměl v Německu prodávat. Samo o sobě násilí v této 3D hře bylo na svoji dobu moc opravdové a hlavně motiv hry odsuzoval Wolfa předem za zakázanou oblast. Hlavní hrdina Willy Blazkowicz totiž bloudí v nacistické pevnosti, všude na okolních zdech visí emblémy s hákovými kříži, sem a tam i portréty vůdce a po chodbách se potulují vojáci v nacistických uniformách.

To všechno dohromady je noční můrou pro Němce ještě dlouho po druhé světové válce. A není se jim po pravdě řečeno ani čemu divit.

Přeskočíme pár let a dostáváme se do roku 1996. V té době kromě skvělého Quaka vyšel i rozporuplný a několika diskusemi omýlaný **CARMAGEDDON.** Jde o 3D akční automobilový simulátor. Řídíte futuristické závodní auto v poli dalších futuristických „závoďáků" řízených šílenci, co všechno zničí. A vám nezbývá nic jiného, než se stát stejně šílenými. To s sebou přináší různé brutální srážky s ostatními auty, srážení se z mostů a přejíždění chodců. Představte si, že se ženete za nějakým autem, chcete ho předjet po chodníku a najednou před vámi stojí chodec. Ocelovými bodci na nárazníku svého auta ho nabodnete, pak prudce zabrzdíte, čímž ho setřesete na zem a pak ho ještě rozjedete. A z milého chodce zbyde jen hromádka masa a kaluž krve. A za to všechno jsou dokonce body navíc. Mnozí učení pánové, mravokárci a hlavy pomazané se ale usnesli, že už toho bylo dost. Když už nemohli firmě SCI Carmageddon zakázat vydávat, vynutili si alespoň změnu barvy krve z červené na zelenou. „A je to, a je po násilí. Ty hloupé pařany určitě nebude bavit zajíždět lidi, ze kterých stříká zelená krev." Ale než bys řekl švec, objevily se na internetu k volnému stažení patche přebarvující zelenou krev zpět na červenou a hlavy pomazané měly po legraci.

Právě po Carmageddonu se ještě více rozvířila hladina nevole a hlasů volajících po přísném dodržování určitých pravidel. Ustanovila se organizace ELSPA, která opatřuje přebaly her tabulkami modré barvy, na kterých je zaškrtnutý doporučený věk na hraní té které hry.

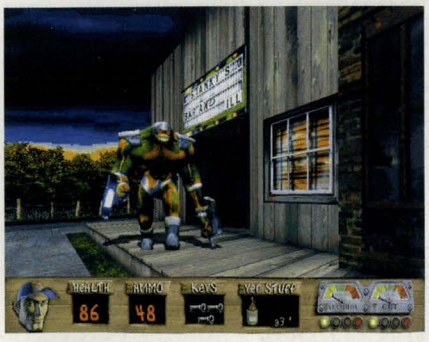
Rozumně uvažující člověk, který se již s nějakou akční hrou setkal, se určitě zamyslí nad jejich smyslem. K čemu vlastně jsou? Proč je lidé hrají? Jsou různí hráči 3D nebo akčních her. Někteří (jako jsem i já - pozn. autora) je hrají, protože se chtějí odreagovat o pokochat se krásou virtuálního 3D prostoru. Ta volnost pohybu, ty možnosti… Střílení a zbraně jsou chápány jako nutná součást hry a nijak zvlášť se na ně neupínají. Další skupinou hráčů jsou ti, kteří se prostě baví tím, že mohou pokosit kulometem celou hromadu nepřátel (jako jsem i já – pozn. pž) a vysmát se jim do zkrvaveného obličeje (samozřejmě toho virtuálního). Mají rádi násilí ve hrách. Kdo ale na sto procent prokáže, že tato záliba je pro onoho jedince škodlivá? Na druhou stranu, kdo prokáže, že není? Touto otázkou se zabývá velké množství různých puritánů, lidí učených a různých institucí. O násilí a brutalitě bylo napsáno již mnoho článků.

Zmínil-li jsem se o míře vlivu 3D akčních her na jedince - hráče, je třeba si uvědomit, zda vůbec onen vliv je nebezpečný a jak moc. Zatím se nepodařilo nikomu s určitostí prokázat, že hráči 3D akčních her jsou více agresivnější a že z nich rostou lidé pro kriminál. Byli by kriminálníci, kteří hráli 3D akční hry, kriminálníky, i kdyby je nehráli? A byli by kriminálníky ti kriminálníci, kteří nehráli 3D akční hry, kdyby měli možnost je hrát? Věřím proto, že zodpovědný a rozumně smýšlející člověk si o vlivu násilí myslí své a chápe ono násilí ve 3D akční hře spíše jako nutnost, bez které by akční hra nebyla akční. ▶

1997 ➡

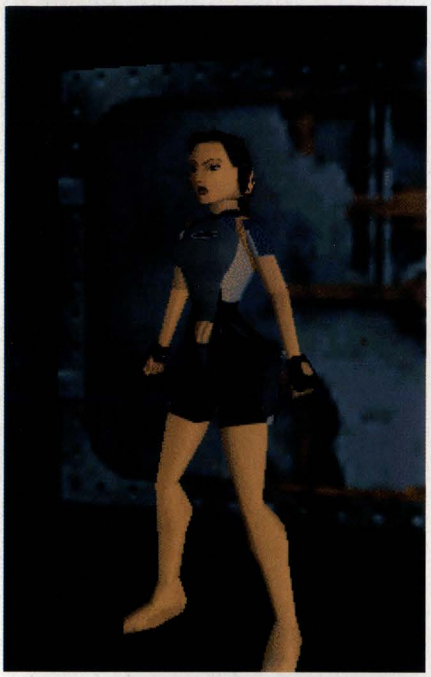
OUTLOWS

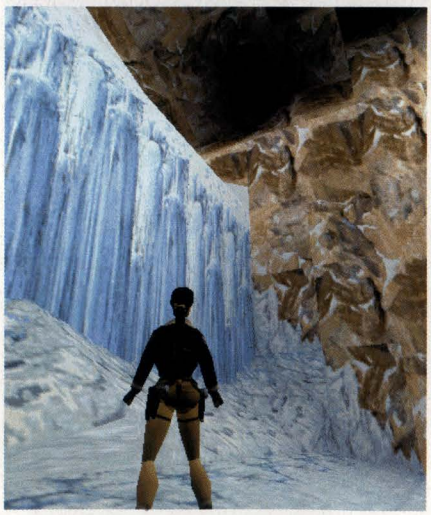
SHADOW WARRIOR



REDNECK RAMPAGE

LARA ZVYŠUJE ZISKY EIDOSU





Hitem číslo jedna se za poslední půl rok jednoznačně stala fenomenální Lara Croft - hrdinka hry **TOMB RAIDER.** EIDOS, tvůrce této hry, provedl změnu, jež se mu nakonec velmi vyplatila. Pánové od EIDOSu si totiž řekli: „Proč by hlavní postava naší hry měl být muž? Takových už tu bylo - Duke Nukem, Willy Blazkowicz (Wolfenstein 3D), Lo Wang (Shadow Warrior) a mnoho dalších. Proč bychom do hlavní role neobsadili ženskou?“ A hle, myšlenka byla na světě. A od myšlenky nebývá daleko k činu. Hlavní hrdinka, mladá archeoložka Lara Croft putuje v temných kobkách i světlých venkovních prostorách, může plavat, potápět se a šplhat, skákat z okna do okna, přes útesy a podobně. Oproti předchozím 3D akčním hrám je tu malá změna. Zatímco v DOOMovi a jemu podobných hráč řídil hlavního hrdinu z jeho vlastního pohledu, v Tomb Raideru je hlavní hrdinka vidět z pohledu kamery, jež ji neustále sleduje víceméně ze stejné vzdálenosti.

Dva nové revoluční prvky v Tomb Raidera (ženská hrdinka a odlišný pohled na ní) vynesl EIDOSu nemalé zisky. Po vydání **TOMB RAIDER 1** se jen v Německu a přilehlých německý mluvících zemích prodalo přes 400 000 kopií. To je zhruba desetkrát více, než je u podobných her zvykem. Anglická firma EIDOS ale neusnula na vavřínech a po jediném roce se objevil **TOMB RAIDER 2.** Lara je zde maličko kosmeticky vylepšena. Má celkově lepší figuru a snad nejvíce je změna vidět na jejím poprsí (to je tedy revoluční změna – pozn. pž). Tomb Raider 2 překonal jedničku v prodejnosti hned v prvních třech měsících, kdy se byl na trhu a podle odhadů bude do konce roku 1998 prodáno asi 800 000 kopií. Díky Laře EIDOS zvýšil za poslední dva roky svůj obrat z 10 na 220 milionů marek.

Přehled her - **Mistic JOE**
Zabíjení ve 3D hrách - **M. Čampulka** ■

▼ PŘEHLED 3D akčních her, jejichž dema byla umístěna na EXCALIBUR CD:

Název	CD
Beast Wars	68
Blood	60
Blood – map editor	61
Dark Forces	43
Doom	68
Esoteria: The Prequel	68
Greed	56
Heretic	68
Hexen	68
Hexen 2	62
Montezuma's Return!	64
Outlaws	60
Pwar	68
Quake	68
Quake 2	66
Redneck Rampage	60
Shadow Warrior	61
Tomb Raider	59
Tomb Raider 2	68
Witchaven	50
Wolfenstein 3D	68

1998 ➡

HEXEN 2

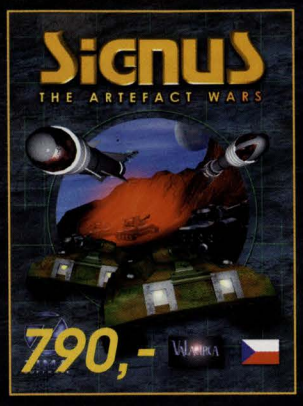
QUAKE 2

UNREAL

SIGNUS: The Artefact Wars

Tahová strategie od Zima software

MÍSTO: *Planeta Arconis, daleký vesmír.* ***ČAS:*** *Tisíc let po osídlení Arconisu, dávno po zániku Země.* ***PŘÍČINA KONFLIKTU:*** *Boj o prastarověké artefakty - pozůstatky původní mimozemské civilizace. Ovládnutí artefaktů znamená slávu, bohatství a hlavně MOC.*



- 3D terén
- více než 50 jednotek (pozemní, námořní, letecké, podpůrné...)
- doplňování paliva, střeliva, obsazování budov apd.
- vynikající inteligence protivníka
- 19 misí
- volitelná obtížnost
- 20 minut skvělých animací
- profesionální dabing
- vysoká hratelnost
- Windows 95

Hru SIGNUS zakoupíte u vašeho prodejce PC her.

Objednáte li si přímo u nás na tel: 02/5811598 nebo na adrese

Zima software
Písečná 456/9, Praha 8, 182 00

získáte **ZDARMA** digitální hru, s kterou si můžete zahrát 11 her v mnoha kombinacích.

Poštovné a balné neúčtujeme.

e-mail: kazico@czn.cz
www.q-system.cz/zima-software

ZIMA SOFTWARE

CTIHODNÍ DRAKOBIJCI!

I. ročník turnaje v Dračím doupěti

Ducháčkovy Kobky 98

— Temné údolí duše —

se s definitivní platností PŘESOUVAJÍ na víkend

26. – 27. 9. 1998.

Vše ostatní zůstává v platnosti, včetně možnosti zúčastnit se s vlastní postavou, doprovodných programů a skvělých cen, kterým vévodí originální rytířský meč!

Informace: 02/66 71 23 16

Startovné:
zaplacené do 15. 9. činí: 100 Kč, později a na místě činí: 150 Kč

Platba na BÚ číslo:
3676852-098/0800, konst. s. je 0308 a variab. s. je vaše rodné číslo

Přihlášky zasílejte na adresu:
Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 – Letňany, 199 00

POZOR!!!
Další číslo časopisu DUCHÁČEK vychází na začátku října!
Tématem pro Pohřebiště básní je tentokrát SEX!

AllStar Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 2425 55 05/08, Fax.: 2425 7357
AllStar Moravia Svornosti 2, Havířov
Tel: 069-6810 900, Fax: 069-6810 564
TouchWARE Project Husinecká 3
Praha 3, tel/fax 02/628 4201

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic IBM 200 MMX 15.573,-
AllStar Classic IBM 233MMX 16.169,-

Záruka na uvedené sestavy je 18 měsíců.

Sestava obsahuje:
základní deska TX s podporou MMX, 512kB cache
procesor IBM s instrukční sadou MMX
operační paměť 16 MB EDO
pevný disk 2,1 GB Quantum CY
FDD 3,5" 1,44 MB
grafická karta PCI, 1 MB
skříň Minitower 200 W
SVGA 14" monitor
klávesnice W95
podložka
myš

Příplatky k sestavám

zvuková karta 16bit	+589,-
SoudBlaster AWE 64	+2.489,-
na 32 MB SDRAM	+574,-
na 64 MB SDRAM	+1.721,-
HD 6.5 GB Quantum CY	+5.402,-
CD-ROM 24 Speed	+1.989,-
Windows 95 CZ OSR2	+2.697,-
Microsoft Office 97	+9.828,-

MODEMY

GVC 33,6 externí PnP voice, homologováno 3.270,-
SUPRA EXPRESS 56 interní MNP5 2.789,-

ZVUKOVÉ KARTY

Schubert 32 PCI SoundCard, 3D Sound, Wavetable 2.451,-

TISKÁRNY

HP DeskJet 670C 6.166,-
HP LaserJet 6L 12.771,-

GRAFICKÉ AKCELARÁTORY

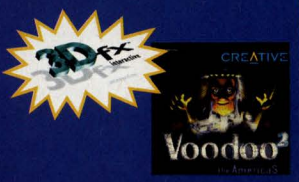
Grafický akcelerátor Voodoo I 3D 4 MB 3.631,-

PŘESTAVBY POČÍTAČŮ

V ceně je zahrnuta základní deska VX Pro II 256 kB Cache, aktivní chladič, procesor IBM Pentium MMX, práce technika.

Pentium 200MMX 4.008 Kč
Pentium 233MMX 4.582 Kč

✖ Creative Labs 3D Blaster Voodoo II
✖ grafický akcelerátor
✖ nejrychlejší 3D karta



8 MB verze **7.490,-**
12 MB verze **10.287,-**

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 200 MMX osazeno Intel Pentium 200 MMX 22.943,-
AllStar Profi 233 MMX osazeno Intel Pentium 233 MMX 23.762,-

Sestava obsahuje:
Procesor Intel Pentium MMX, MotherBoard PCI, Intel TX, 512 kB Burst Cache s podporou MMX, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty - řízené základní deskou

✗ 32 MB SDRAM 10 ns ✗ HD 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD ✗ 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR, MPR II ✗ Grafická karta S3-V2 PCI 2 MB ✗ CD-ROM 24xSpeed ✗ klávesnice Ergonomic Win 95 ✗ provedení MiniTower ✗ myš s podložkou

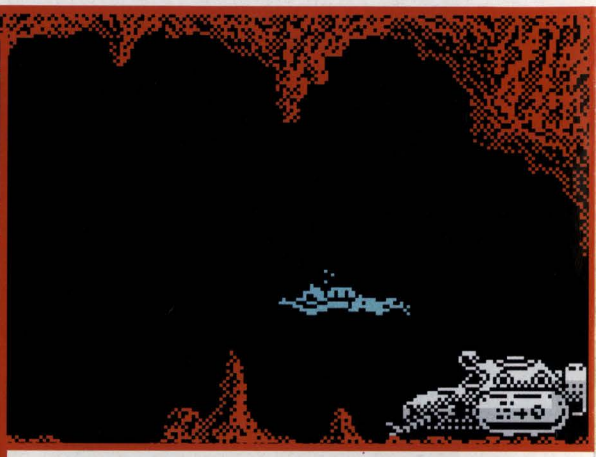
Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH

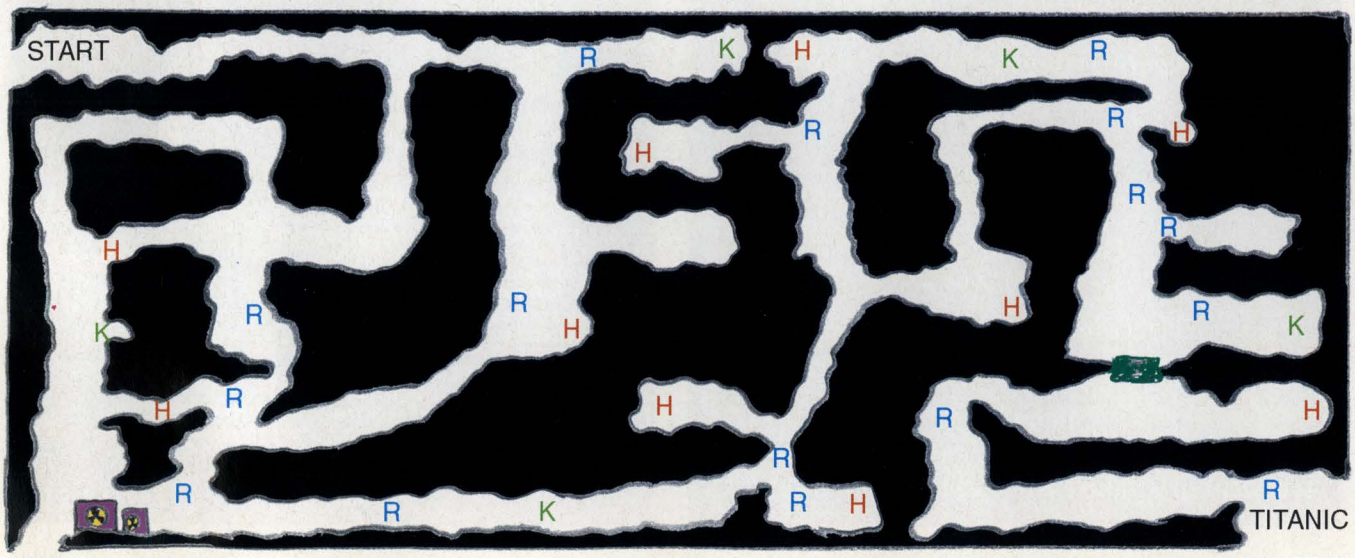
Ze záhrobí

Pro všechny fanoušky „starých dobrých časů“ Excalibur připravil pravidelnou rubriku, ve které se budeme zabývat starými hrami z éry osmibitů. Dnes jsme si posvítili na několik her pro ZX Spectrum, které také můžete naleznout na našem CD. V příštím čísle vás čeká další várka. Zároveň to můžete brát jako výzvu: Pokud máte doma nějaký ten návod, nápad nebo trik na starou dobrou hru, kterou jste před lety hráli a v Excaliburu tento návod nikdy nevyšel, pak neváhejte a okamžitě nám ho zašlete.

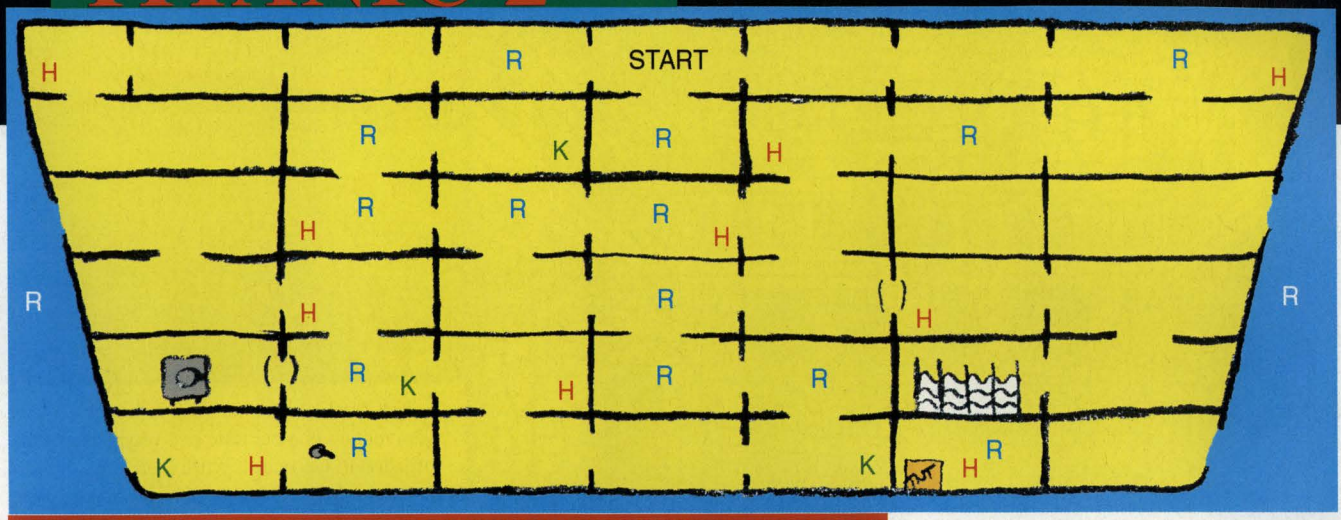
TITANIC

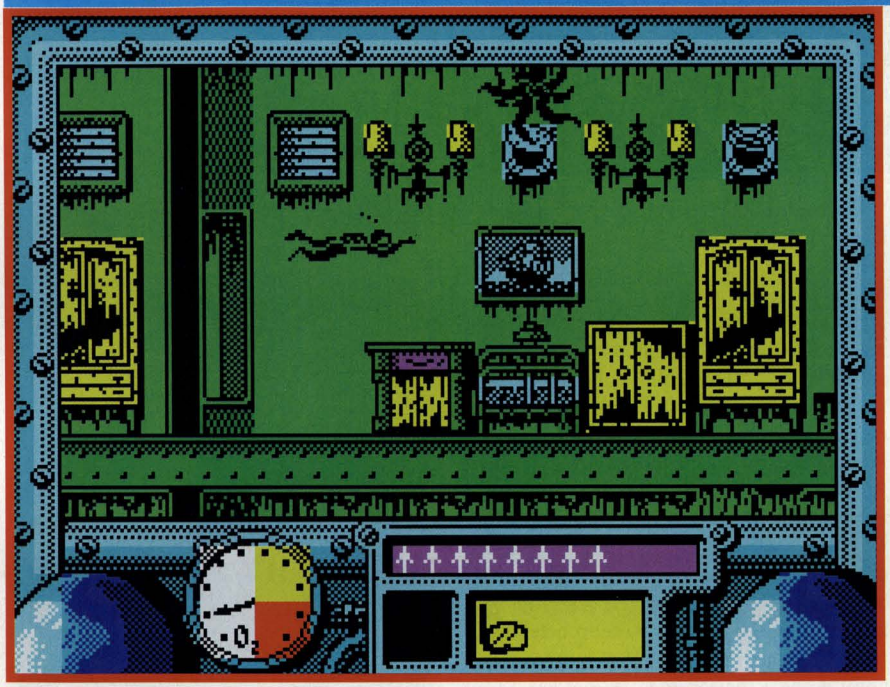


Jste potápěčem s omezenou zásobou vzduchu, který se na vlastní pěst vydal nalézt potopený Titanic. S mapou to nebude žádný problém. Ubývající kyslík můžete doplnit sběrem kyslíkových lahví, jenž jsou roztroušeny v podvodním labyrintu. Ohrožují vás žraloci a rejnoci, ale proti nim jste vybaven harpunou (střelivo je také roztroušeno v jeskyni). Pozor na sudy s radioaktivitou v levém dolním rohu mapy. Nepřibližujte se – představují smrtelné nebezpečí! Po vplutí do lodi získáte heslo pro druhý díl. ✚



TITANIC 2





Druhý díl začíná, kde první skončil. Ocitáte se v Titanicu a hledáte trezor s pokladem. Opět se snadno zorientujete podle mapy. Číhají tu na vás opět žraloci společně s chobotnicemi. K získání pokladu musíte kromě své harpuny použít přepínač, který otevře tajné dveře (1), a pak nálož (TNT), která otevře průchod k pokladu (B). Do trezoru se dostanete z boku ode dna. Vyhýbejte se mrazírně a sledujte stav kyslíku. ✚

TOTAL ECLIPSE

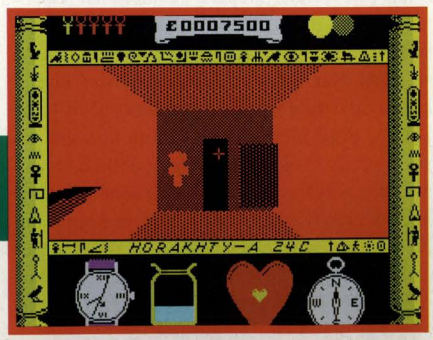
Egypt a 3D akce. Obojí slučuje tato hra, ke které přikládáme stručný návod: Na začátku seberte klíč (Ankh) z křídla letadla a vejděte zadním vchodem do pyramidy. Střelte do kamenného kvádru, který blokuje dveře, vyjděte ven a znova vejděte předním vchodem. Seberte klíč a jděte na sever. Střelte na kvádr vedle diamantu a jděte na východ. Pak pokračujte na sever a střelte do šipky. Stejným způsobem odstraňte překážku na zemi, odsuňte kvádr a vejděte. Jděte na východ (část Ilusion), pak na sever, východ, jih, sever a znova sever. Po schodech jděte nahoru a střelte do symbolu za kvádrem (musí zmizet). Jděte zpět dveřmi. Západ, po schodech vzhůru (vrátíte se z Ilusion), jih, jih, seberte Ankh a jděte na západ (HI). Potom zase na západ, obraťte se na sever, projděte dveřmi a běžte na sever, a pak na západ. Tam se otočte.

Střelte do oka a vraťte se do HE. Východ, jih (přes zablokované dveře). Potom prostřední dveře na severní stěně, střelte pod nohy na práh, jděte na západ skrze úzké dveře v HE. Opět seberte Ankh (na šňůrce v PF), jděte na jih (dveřmi pod schodami), sever, západ, sever. Čtvrtými dveřmi, pak druhými, sejděte po schodech a posuňte kvádr. Dál na jih, východ, sever, sever, sever (dveřmi do pyramidy), západ.

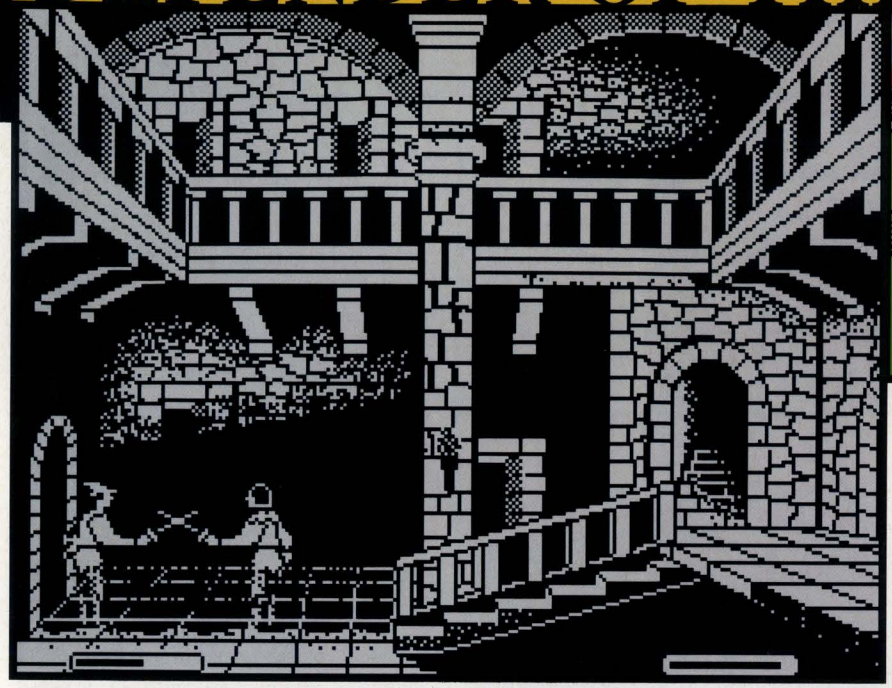
Úzkými dveřmi, na jih, dveřmi pod schody a dál na sever. Pokračujte po schodech na sever, pak na jih, vzhůru po schodech (spadněte ze stěny), na jih, na východ. Sehněte se, jděte na východ, otočte se a vraťte se na západ. Opět se sehněte, západ, spadněte ze stěny, na jih, dveřmi pod schody. Jděte dále na sever, západ, sever, čtvrtými dveřmi zleva, skrze druhé dveře, rovně a střelte do hlavy. Dále na jih, východ, východ, střelte do kvádrů, otočte se na východ, střelte do stěny a spadněte.

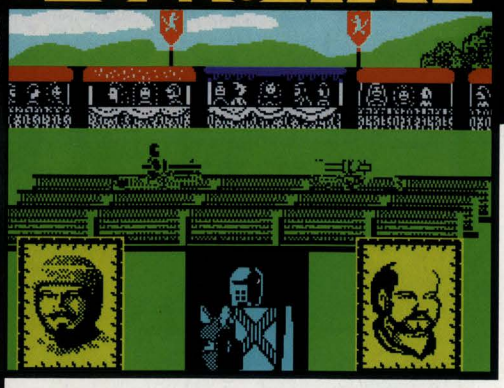
Seberte Ankh, jděte na jih, jih, jih, pak pravými dveřmi v severní stěně, na západ, spadněte a dál úzkými dveřmi. Jih, dveřmi pod schody, sever, po schodech, sever, otočit se na jih, střelte do horních dveří, po schodech na jih, po delších schodech, obraťte se k jihu a spadněte ze stěny. Jih, východ, sehněte se, sever, západ, po schodech tak daleko, jak to bude možné, sehněte se a udělejte jeden jediný krok vpřed.

Jednou stiskněte „H“, potom ještě jednou „H“. Vstoupíte do hrobky faraóna. Tam se vyhněte zbrani umístěné na stropě a nandejte faraónovi, co se do něj vejde. Až ho sejmete, je po všem. ✚



DEFENDER OF THE CROWN



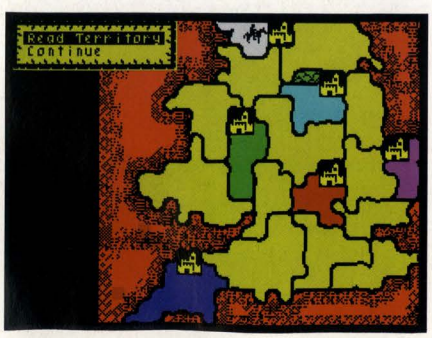


Ocitáte se v roli Wilfreda Ivanhoa a máte za úkol sjednotit království dobytím všech hrabství. Hraje se na mapě, která je rozdělená na 18 panství. Vaše sídlo je v Cumbrii na severu Anglie. Sídla vašich konkurentů jsou vyznačena hrady.

Na začátku každého měsíce obdržíte zprávu, ve kterém panství se nachází vaše polní armáda (Army), kolik je v ní vojáků (Men), kolik rytířů (Knights) a katapultů (Catapults). Také se dozvíte částku vybranou na daních (Your income), která se připojí ke zlatkám v pokladně (Your treasure).

Provádět můžete následující akce:

Uspořádat turnaj (Hold Tournament) – nekonal-li se v minulém měsíci, můžete za 5 zlatek uspořádat rytířské hry. Přijedou vždy všichni soupeřící páni. Při souboji je třeba vždy vsadit (Choose the Stakes), a to buď svou čest (Fame) (pak si vyberete soupeře (Choose an Opponent)) nebo území (Land) (pak si vyberete nepřátelské území, o které chcete bojovat (Choose Territory)). Samotný turnaj spočívá v klasickém vyhazování soupeře ze sedla koně. K tomu je třeba těsně před střetem zamířit koncem kopí do středu štítu zobrazeného v dolní části obrazovky. Když zvítězíte ve třech soubojích, vyhráváte celý turnaj. Když vyhrajete území, bude na něm i vojenská posádka poraženého lorda. Pokud zabijete protivníkova koně, přijdete o všechno území, budete vyhoštěn z Ashby a ztratíte právo svolávat turnaje.



Usilovat o dobyti území (Seek Conquest) – kromě domácí posádky (Home) máte k dispozici polní armádu (Campaign) (vyobrazena siluetou jezdce). Do armády můžete verbovat (Transfer forces), můžete síly přerozdělovat mezi polní a domácí armádou a můžete samozřejmě útočit. Abyste mohli dobře zvolit taktiku, máte k dispozici získat nějaký přehled pomocí funkcí: Read map, Select Territory atd. Před zahájením tažení ještě můžete navštívit Robina (See Robin) a požádat ho o pomoc. Pak můžete táhnout (Send forth Campaign Army) na vybrané území (Select Territory). Pokud je území volné, je vaše. Pokud je již obsazeno, je opět několik možností. Můžete jen projít (pokud dostanete na výběr – Accept) nebo útočit (Attack). Během boje máte ještě možnost zasahovat do boje (Ferrocious – zuřivý boj, Stand & Fight – poziční boj, Bombard – ostřelování, Outflank – boční obchvat či Retreat – ústup).

Území chráněné hradem nelze napadnout bez katapultu. Obléhání trvá vždy pět dnů. Dostřel katapultu se ovládá držením tlačítka pro střelbu. Strategie: pobořit kameny (Boulders) hradby a zapálit (Greek fire) nebo zamořit (Disease).

Podniknout nájezd (Go Raiding) – vyberte cizí území (Select territory), a pak je to již na vašem šermířském umu. Vítězstvím získáte zlatky z pokladnice lorda ve výši měsíčního zisku z jeho území.

Doplnit domácí armádu (Buy home army) – můžete dokupovat vojáky (Soldiers – jeden za zlatku), rytíře (Knights – jeden za osm zlatek), katapulty (Catapults – jeden za patnáct zlatek) nebo postavit za dvacet zlatek hrad. Posily vždy přibudou v sídelním území, odkud je je možné přerozdělit pomocí polní armády.

Čekat (Pass) – měsíc čekáte.

Prohlížet mapu (Read map) – pomocí této funkce můžete odhalovat spoustu užitečných věcí o soupeřích, včetně jejich schopností.

Stejně jako vy i soupeř má podobné možnosti, takže buďte ostražití a bdělí, ať se vám podaří Anglii ovládnout a stát se králem. V tom vám mohou pomoci ještě dvě věci. Občas totiž přijedou tři Germánští rytíři, kteří se k vám přidají nebo (opravdu výjimečně) se stane, že jste požádáni o pomoc při záchranně unesené lady. Přijmete-li, následuje šermířský souboj, který vás v případě vítězství automaticky pasuje na krále a Anglie vám padne k nohám.

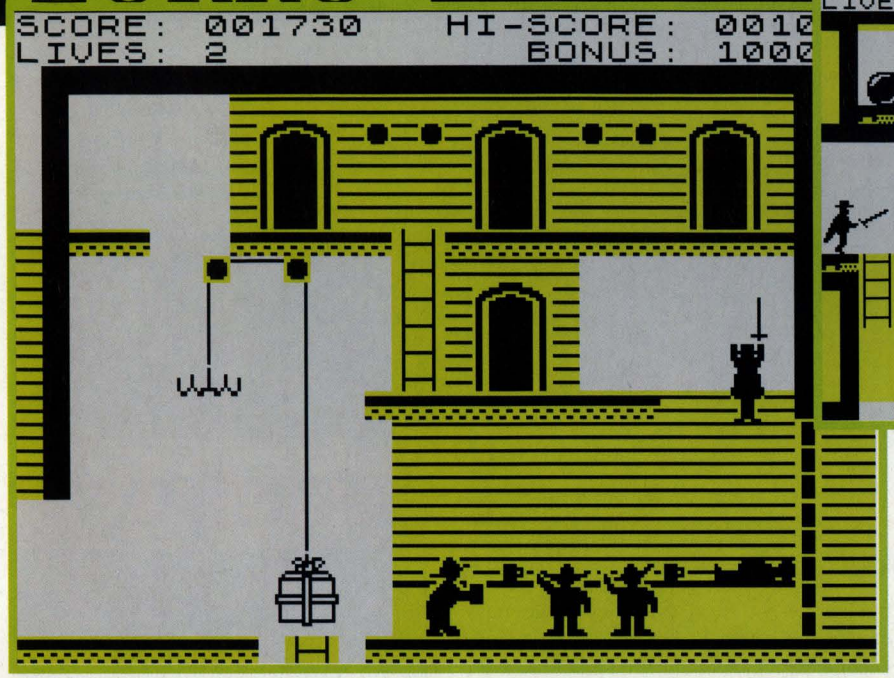
MYTH

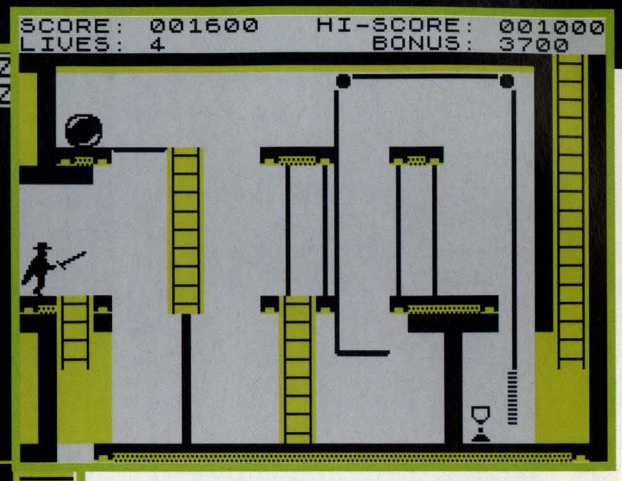
Vaším úkolem v této výborné hře je projít všech pět levelů a v samotném závěru svést souboj s Dameronem. Porazit se vám ho podaří jedině tehdy, budete-li mu mířit do míst, odkud střílí. Ve chvíli, kdy zničíte všechny jeho části, zvítězíte.

Všeobecné rady a tipy:

- Otevírejte všechny předměty, které najdete. Může se v nich ukrývat energie nebo jiné potřebné věci.
- Musíte sesbírat magické koule (v každém levelu je jich pět). Pokud vám stále nějaká chybí, vraťte se a prohledejte celý level znova.
- Pozor na vodu! Kromě druhého levelu je pro vás voda smrtelně nebezpečná!
- Na začátku každého levelu si vyzkoušejte všechny své pohyby. ✚

ZORRO





Tahle dobrá adventure by snad pro někoho mohla být oříškem, takže zde je návod, jak získat srdce (a možná nejen to) krásné ženy.

Hra začíná tím, že Zorro seskočí ze střechy na zem. Vyšplhejte rychle na strom, hop na studnu a seberte kapesníček. Potom opět vyšplhejte na strom, na studnu a vejděte do ní. Překonejte jezero a vejděte do skalního otvoru vpravo. V další místnosti seberte kalich.

Vlevo dole sejděte do další místnosti. Zde seberte kytku a vraťte se do horní místnosti. S kytkou vylezte na žebřík proti balvanu a vyskočte na lávku. Balvan se přesune na výtah a ten začne klesat. Rychle do něj nastupte. Teď můžete odložit kytku a vrátit se na povrch.

Přejděte na další obraz vpravo, kde jsou muži popíjející víno.

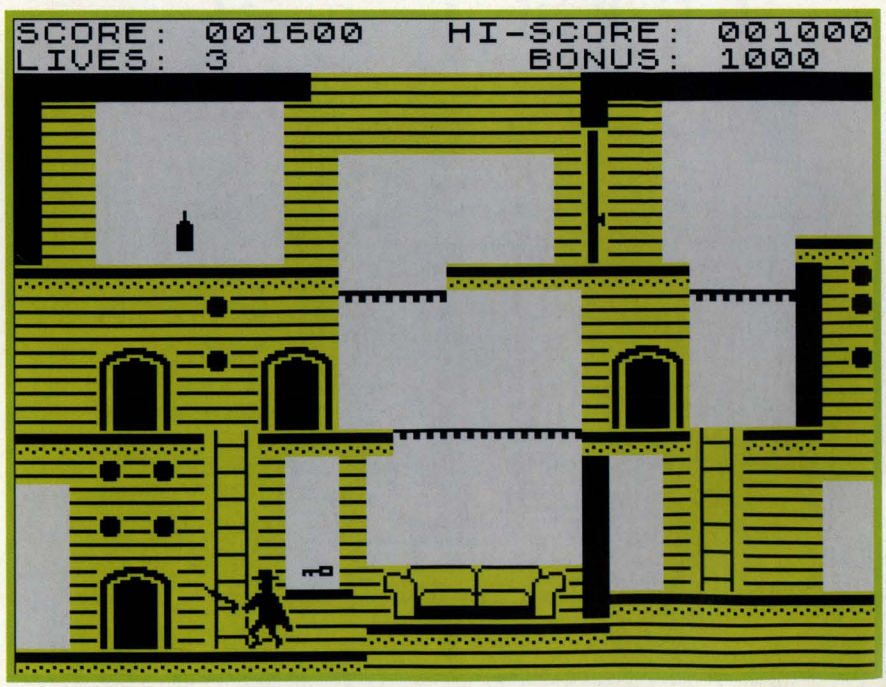
Pokračujte vpravo, minete palmu a domy. Na dalším obraze uvidíte vlevo dole klíč a nahoře láhev. Seberte klíč a s pomocí kanape jako trampolíny vyskočte na lávku vpravo. Další obraz je jednoduchý. S klíčem vyskočíte na střechu a vrátíte se vlevo. Přeskočíte dveře a seberete láhev. S ní se vraťte s mužům s vínem. Když láhev věnujete prvnímu z nich, jeho břicho se zvětší natolik, že ho můžete použít jako trampolíny, abyste se dostali na žebřík, vedoucí na nejvyšší lávku. Vyčkejte na gardistu, který půjde vlevo a rychle na něj zaútočte tak, jako byste ho chtěli shodit z lávky. Pokud se vám to povede, uvolní se působením kladky závaží blokující žebřík. Po něm sejdete dolů.

Jste opět na zemi a stejným způsobem jako v předcházející fázi hry, jdete pro klíč. Z horního obydlí berete vypalovací značku ve tvaru písmene Z. Z vrcholku palmy se skokem vlevo dostanete do místnosti, kde je v pravém dolním rohu blikající podkova. Po žebřících a lanech se dostanete k peci , do které vložíte vypalovací značku. Skáčete na měch tak dlouho (asi 5-krát), až se ohniště rozpálí do červena. Vezměte značku a jděte k oslovi. Za chvíli zjistíte, že osel má vypálenou značku Z a utíká. To vám umožní dostat se do místnosti s podkovou a sebrat ji. Získáte tak prémii.

Teď se vraťte zase pro klíč, seberte trubku a postavte se na pohyblivou desku. Stlačením tlačítka pro „fire“ se ozývá trubka a z okna vyskakuje gardista přímo na druhý konec desky. Jste vymrštěn nahoru a musíte se zachytit stožáru. Po něm přejdete vlevo na střechu a seberete blikající botu. Vracíte se opět pro klíč. Je nutno dvakrát přemístit zvony do zvonice. Zvuk zvonů otevírá vstup do podzemí. Cestou v podzemí sbíráte váčky s penězi a hledáte místnost s tajnými dveřmi (jsou označeny blikajícími symboly dříve sebraných předmětů (kalich, podkova, bota)). Po žebříku vyjdete na nádvoří vězení LA CARCEL. Pomocí žebříků a lávek se dostanete k celám. Stlačením „fire“ před celou osvobodíte vězně. Ti se postaví podél zdi a to vám umožní, abyste skokem na jejich záda přeskočili zeď.

Na dalším obraze se musíte dostat po žebříčcích a lávkách do levého rohu. Konečně uvidíte svou dívku, jak na vás mává. Nejste ale ještě u cíle. Přes vodní příkop se nedá dostat a vaše milovaná se navíc na vás hněvá. Ukonejšit ji můžete pouze květinou.

Musíte se proto vrátit známou cestou do podzemí. Pokud ne tam, tak v domě kytku najdete. Vezměte proto klíč a kytka je vaše. Vraťte se do podzemí a najděte tajný vchod. Vězňové, které jste osvobodili, vám opět pomohou. Oběhněte lávky a jste u věže. Díky kytce se na vás vaše dívka opět rozněžní, a je to. ✚

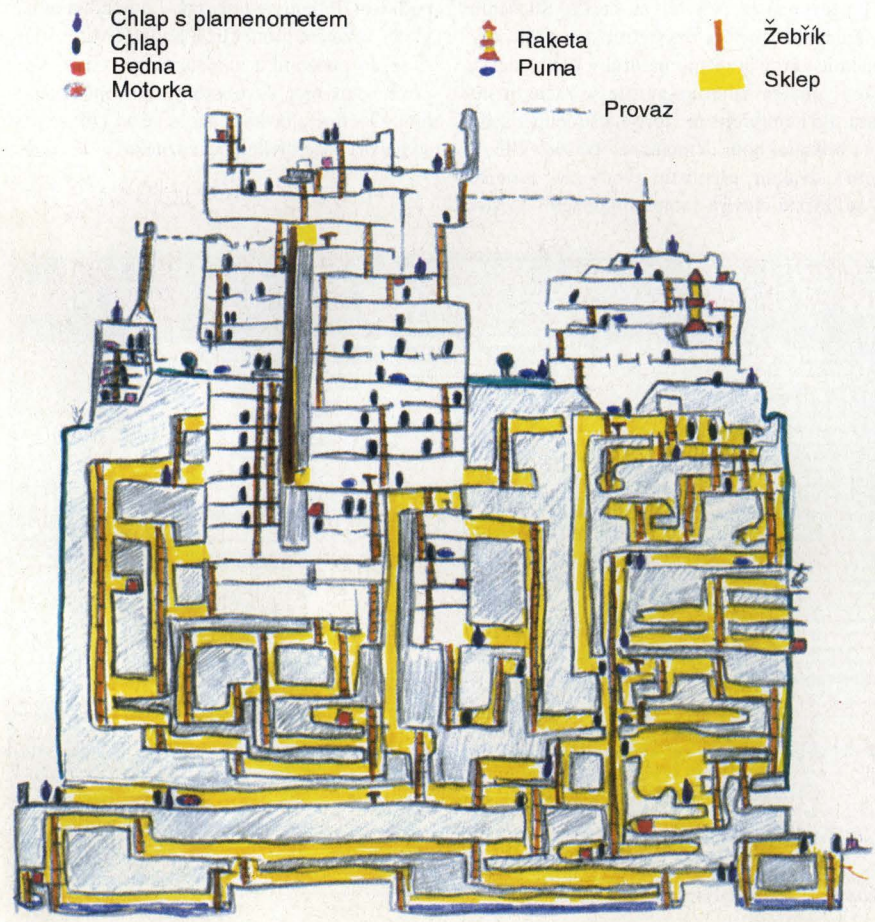


SABOTEUR 2

Pokud existuje ještě nějaký saboteur, který v tomto úspěšném pokračování úspěšného prvního dílu neuspěl, pak je tu Excalibur s mapou, která vám snad trochu usnadní náročný úkol. Vaše poslání se odlišuje podle toho, na jakou obtížnost hru hrajete. V první úrovni stačí najít v podzemí motocykl a ujet na něm. Ve vyšších obtížnostech je potřeba najít děrované pásky do počítače, vypnout elektrický plot a zmizet. Dílů pásky přibývá podle obtížnosti. Na nejvyšší (devátou) obtížnost musíte najít čtrnáct částí pásky, vypnout elektrický plot a ujet na motorce. A při tom všem vás ještě omezuje časový limit.

Zde jsou kódy do vyšších úrovní: JONIN, KIME, KUJI KIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MI LU KATA, DIM MAK, SATORI.

Netuším, zda tuto perličku obsahuje verze pro Spectrum, ale povídá se, že v jedné z místností v levém horním rohu komplexu je za hromadou beden vchod do tajné místnosti. Musíte si za bednami kleknout, abyste se do ní dostali. V místnosti je prý kouzelná truhlička, ve které se skrývá nesmrtelnost (opět si nad ní musíte kleknout). Čas se však stejně nezastaví. ✚



JET PAC

Jako pilot firmy, která dopravuje po vesmíru stavebnice kosmických lodí, máte za úkol vždy sestavit rakety, a pak s nimi odletět.
OVLÁDÁNÍ: Vlevo: Z, X, B, M. **Vpravo:** V, N. **Střelba:** Druhý řádek kláves. **Plyn:** Třetí řádek kláves. **Vznášení:** Libovolná číslice.
POKE: 25020,0 (nebo 100), 25373, počet životů, 26075,0 - ke startu vám stačí jedno palivo. ✚

VEČÍREK
EXCALIBUR – VZŘÍŠENÍ
24. 7. 1998
P-Klub
Trojická 10
Praha 2
ZAČÁTEK: 18 hodin

PROGRAM: Setkání s Legií a přáteli Excaliburu * Soutěž o počítačové hry (PC a Amiga) * Oficiální zahájení Času Vzkříšení a křest nového čísla * Hudební vystoupení šéfredaktora + pozvaných hudebních skupin * Seznámení s Merlinem * Tajné plány do budoucnosti a mnohé další

VSTUPNÉ: 35 Kč

PŘIJĎTE S NÁMI OSLAVIT ČAS VZKŘÍŠENÍ! NEBUDETE LITOVAT!

INTERNATIONAL RUGBY

Tohle je jedna z nejlepších sportovních her na Spectrum. Grafika je dostačující. Rozhodující je výborná hratelnost. Pravidla rugby (aspoň tohoto) jsou jednoduchá. Donést míč za brankovou čáru soupeře, což je za čtyři body. Poté máte možnost kopu, který je v případě proměnění (tedy, když míč prolétne mezi tyčemi branky) ohodnocen dvěma dalšími body.

Po krátkém tréninku není problém počítač vždy porazit (na Easy úroveň), ale stačí zvýšit obtížnost a vyhrát vám dá opět spoustu práce. Největší zábavu si užijete při hře proti živému protihráči. Ovládání hráčů je na svou dobu perfektní a připravený šampionát je výborně zpracován a díky tabulce máte o hře neustále přehled. Rozhodně hru dvou hráčů vyzkoušejte!

Při provádění kopů, sledujte v levém horním rohu šipky, které ukazují směr větru. Křížek vždy naveďte tak, aby míč letěl proti větru, čili opačným směrem než ukazují šipky.

Strategické rady: rozhodně vám nedoporučuji pokoušet se příliš sehrávat. Při lehké obtížnosti je daleko lepší chytit míč a běžet. V patách se vám budou držet dva protihráči, ale většinou jim utečete. Občas je dobré trochu zakličkovat a držet se horní čáry. Po čase si nacvičíte způsob, jakým nejlépe skórovat a nebude pro vás problém porazit soupeře tak vysoko jako já (viz obr.).

Ovládání: PLAYER 1 – 1, Q, A, S, Shift. PLAYER 2 – 0, O, J, K, (patrně Control Shift, který klávesnice PC nemá) ✚

Sebral a připravil –pž-

tak to je... konec

!!!!!!!!!!!!!!!!!!! !!! Chcete-li se ještě více ponořit do 8 let staré historie počítačových her, doporučuji objednat si u Excaliburu dotisk prvních čísel Excaliburů 0 až 10- Excalibur Classic. Na téměř třista stránkách se nachází recenze a návody na obrovské množství her. Cena: pouhých 190 Kč + poštovné (viz předposlední strana tohoto čísla). !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Zleva: Richard Wünsch, Václav Slavík a Marek Wünsch.

Přímo v místech, kde po dva roky vznikala česká strategická hra Signus, jsem se sešel se třemi mladými muži, kteří tvoří jádro programátorského týmu Valacirca. Původně měli být čtyři, ale grafik Marek Makal měl tou dobou něco jiného na práci, a tak jsem své zvědavé otázky položil programátorům Richardu Wünschovi (RW), Marku Wünschovi (MW) a Václavu Slavíkovi (VS). Všichni tři se tvářili trochu unaveně, a jak se během rozhovoru ukázalo, nebyla to ani tak jarní únava jako spíše vyčerpání po dvou letech usilovného programování.

V POSLEDNÍ DOBĚ SE SNAŽÍME VĚNOVAT ŽIVOTU

Rozhovor s programátorským týmem Valacirca, tvůrcem sci-fi strategie Signus

Ex: Proč si vlastně říkáte Valacirca?
VS: Podle Silmarillionu, je Valacirca souhvězdí Velkého vozu, které na oblohu umístili Valar, jako symbol výzvy Morgothovi. Hlavně je to moc hezký slovo.

Ex: Co vás přimělo k nápadu programovat počítačovou hru?
MW: Originální otázka.
RW: Vlastně by se dalo říct, že to byla taková evoluce.
MW: Prostě se nám nelíbily hry, které byly, a tak jsme se rozhodli naprogramovat hru, která se nám líbit bude.

Ex: A splňuje Signus váš záměr? Líbí se vám?
MW: (smích) No, ano.
VS: (smích) Líbí.
RW: (smích) Ne, ano, samozřejmě.

Ex: Proč jste se rozhodli naprogramovat právě sci-fi strategii a proč dostala jméno Signus?
VS: Strategie máme asi nejradši.
MW: My jsme se původně rozhodovali, jestli sci-fi nebo fantasy.
VS: Ale nakonec jsme se rozhodli pro sci-fi, protože je jednodušší nakreslit tank než člověka.
RW: Proč Signus? Hledali jsme nějaké slovo, které zní hezky.
VS: Měli jsme seznam slov a jeli jsme po něm, až jsme nalezli název souhvězdí Sygnux.
RW: Což je souhvězdí Labutě.
VS: Takže jsme ho trochu upravili.

Ex: Na jakých počítačích jste začínali?
RW: Didaktik Gama.
VS: PC AT.
MW: Sinclair.

Ex: V recenzích je Signus srovnávám s Battle Isle 2. Lichotí vám to nebo vás to snad uráží?
RW: Vzhledem k tomu, že Signus měl být do značné míry podobný Battle Isle 2, tak je jasné, že k tomu srovnání dochází. Nebylo ani záměrem tu podobnost zakrývat.

Ex: A neměli jste záměr Battle Isle 2 překonat?
MW: My si myslíme, že jsme Battle Isle překonali, samozřejmě (smích).

Ex: Chystá se pokračování Signusu nebo chystáte zcela nový projekt?
RW: Pokračování určitě ne a ani nový projekt. V současné době chceme odpočívat.
VS: A věnovat se spoustě dalších věcí, na které díky Signusu nebyl čas.

Ex: Například?
VS: No, tak asi život. (smích) Já myslím, že to shrnuje úplně všechno.

Ex: Na jakém projektu jste pracovali před Signusem?
RW: No, spíše to byly nějaké programátorské pokusy.
VS: Neexistuje nic, co by se veřejně prodávalo.
MW: Já jsem se podílel jako programátor na hře Prokletí Eridenu.

Ex: Přes co vedla cesta k programování takového projektu?
RW: Tak jak bych to řekl?! Začal bych u programu, který sečte dvě čísla. Co bylo dál?
VS: ?

Ex: Vývoj Signusu trval dva roky. Bylo s jeho vývojem hodně práce a starostí nebo šlo všechno hladce?
RW: Co mám provést s člověkem, který položí takovou otázku? (smích) Ano, byla s tím spousta starostí.
VS: Vlastně se celou dobu dělala jenom hra. Nejhorší to bylo posledního třičtvrtě roku.
MW: Zabralo to spoustu času.
VS: Ne spoustu, zabralo to všechen čas.
RW: A když se ptáš na problémy, myslím si, že by se spíš mělo hledat něco, s čím problémy nebyly, a na to si nevzpomínám.

Ex: Příběh vaší hry je čímsi inspirován nebo je to váš zcela vlastní nápad? Kdo je jeho autorem?
VS: Základní zápletku, začátek a konec příběhu jsem vymýšlel já, to ostatní je práce Hany Balounové.
RW: Nám už ale nepřipadá tak zajímavý. Když totiž člověk přichází do styku s něčím každý den po dva roky, tak to trochu zevšední.

Ex: Signus se blýskl velikým množstvím vzdušných, pozemních i námořních jednotek. Kdo pracoval na nich?
MW: Jednotky byly to první, na čem se pracovalo.
VS: Většinu jednotek, včetně charakteristik, dělal Říša.
RW: Grafický design má na svědomí Marek Makal a něco dělal Petr Král.

Ex: Za tak dlouhou dobu musela spousta vašich nápadů zastarat a pozbýt originality. Nemrzí vás to? Není to také důvod, proč se nechcete pustit do dalšího programování?
VS: Ani ne. Hlavní důvod je, že s tím je spousta práce, která se nezaplatí.
RW: Spíš jde o to, že jsme pracovali ve vyloženě amatérských podmínkách, a s tím je vyloženě spousta problémů, které člověka prostě psychicky zničí.
MW: Máme spíš větší problémy se zastaralou technikou než zastaralými nápady.

Ex: Jak jste spokojeni s distribucí a proč jste zvolili právě Zima Software?
RW: Distribuce prakticky zatím nezačala, takže se k ní nemůžeme vyjádřit. Obecně u nás jsou s producenty problémy a není tajemstvím, že jsme během vývoje hry vyměnili producenta. Ze Zima Softwarem zatím nejsou žádné problémy.

Ex: Jaké hry jste si vzali za vzor?
VS: Kromě Battle Isle 2 asi UFO.
MW: To ale spíš po technické stránce.
Ex: Co se dá říci k podobnosti názvu vaší planety Arconis s „Dunovskou" planetou Arakis?
RW: S Arakisem to nemá nic společného. Víš, na jména se ani neptej, protože my je dost často vymýšlíme tak, že si postavíme generátor náhodných jmen, a pak vybíráme něco, co hezky zní.
VS: Taky nám řekli, že ten název je příliš podobný, ale až rok potom, co jsme ho vymysleli.
RW: Opravdu jsme to zjistili až příliš pozdě.
Ex: Jaké hry hrajete?
RW: Já moc nehraju. V poslední době se snažíme věnovat životu. (smích) Není to ani tak nechuť k počítačovým hrám jako spíš k vývojovému prostředí jazyka C. Ne, myslím si, že jsme všichni v takovém stavu, že si potřebujeme od programování, obecně od počítačů, odpočinout. To znamená, že já počítač používám jako budík a věž. (smích) Tyto funkce mi zcela postačují.
MW: No tak, Dooma hrajem přece všichni! O tom se tady nebavíme. (smích)
RW: Je asi fakt, že když je potřeba někoho zabít, tak je to takhle lepší.
Ex: Snad ve všech ohlasech na hru byla vychvalována inteligence počítače a naopak vytýkána mrňavá grafika. Kdo za tím stojí?
VS: Inteligenci má na svědomí Říša a grafiku já. Ale je to tím, že jsme měli slíbeného grafika a z toho sešlo.
RW: Co se týče grafiky, tak to souvisí s naším prvním producentem. Sháněli jsme grafika všemi možnými i nemožnými způsoby a nepodařilo se nám sehnat nikoho, kdo by se toho na profesionální úrovni ujal. Je fakt, že grafiku prakticky dělali lidi, kteří na to původně nebyli určeni.
Ex: Co byste řekli o čtvrtém členu vašeho týmu, který tady momentálně nemůže být?
RW: Věnuje se škole a Signusu věnoval taky veškerý volný čas.
MW: Dělal do hry 3D grafiku a dá se říct, že to souvisí s jeho zaměřením.
Ex: Vaše další záliby?
RW: Fyzika (astrofyzika), historický šerm, lidská psychika, Tolkien a Dračí doupě.
VS: Sci-fi a fantasy literatura, Dungeon & Dragons nebo Dračí doupě, taky Tolkien a navíc se pokouším psát.
MW: No, během práce na Signusu mé záliby dost utrpěly. Předtím to býval sport, taky Dračí doupě a fantasy trošku - hlavně Tolkien.
Ex: Chtěli byste něco vzkázat čtenářům, kteří se rozhodují, zda Signus koupit či nekoupit?
Všichni: Koupit!

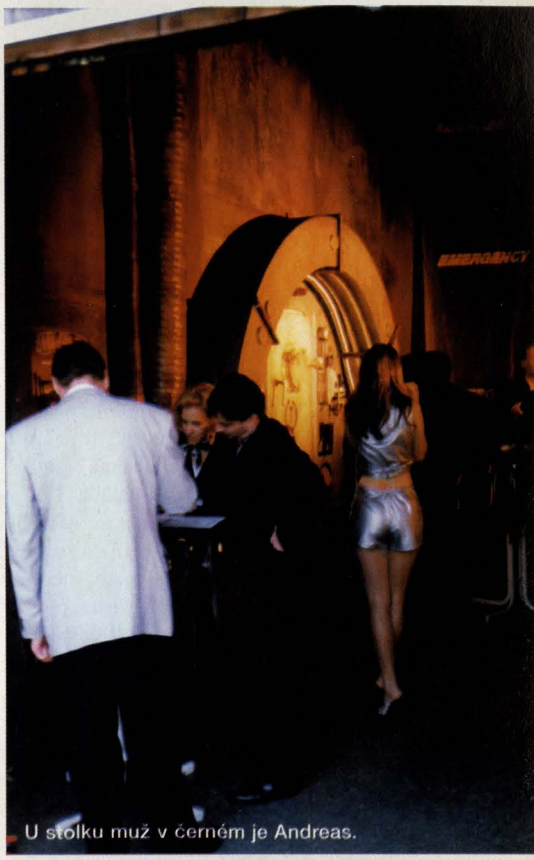
Rozloučil jsem se a odešel. Ještě ve dveřích jsem však zaslechl jednoho z programátorů, jak se ptá svého kolegy: "Můžu už ten Signus smazat?". Netušil jsem, co by to mohlo znamenat, ale raději jsem se neptal a šel.

Za Excalibur se vyptával ***Pavel Ždárek*** ■

JE TO PROSTÁ OTÁZKA REKLAMY

Rozhovor s Andreasem Jägerem a Dirkem Hassingerem, zástupci firmy Topware

Ex: Firma Topware dobyla světový trh hrou Earth 2140. Čekal se od této hry takový úspěch?
DH: Ne, ale úspěch byl skutečně velký. Umístili jsme se na druhém místě v několika žebříčcích. Po téhle hře jsme přišli s několika dalšími a počítáme s naším partnerem v České republice.
Ex: Jaká byla cesta vaší firmy, než se dostala tam, kde je?
DH: Je to prostá otázka reklamy. Investovali jsem hodně peněz do reklamy v tisku a časopisech. V Německu nás dobře znají, aspoň to tak vypadá podle rozpočtu, kterého jsme dosáhli.
Ex: Grafika ve hře Blaster vypadá na střílečku příliš drobná. Přesto je to celkem dobrá akce. Jaká odezva byla ve světě na tuto hru?
AJ: To se velice liší, protože se pohybujeme mezi třiceti procenty, to je velice nízké hodnocení, a osmdesáti až osmdesáti šesti procenty ve Španělsku a Holandsku. Fajn, Blaster, to je stará hra a žádná novinka. Byla vyvíjena a vydána Metropolisem před dvěma lety. Je to jednoduchá 2D střílečka. Jediné, co jsme udělali bylo to, že jsme ji distribuovali v Německu za nízkou cenu. Pár kusů jsme prodávali i v jiných zemích za dobrou cenu pro hráče, kteří mají rádi podobnou akci.
Ex: Dalším počinem byla výborná adventure Jack Orlando. Ta byla bezesporu přijata kladně. Nechystá se pokračování?
DH: Tato hra skutečně nemůže mít pokračování, protože se jedná o uzavřený příběh. Možná bychom mohli udělat druhý díl, ale musel by obsahovat úplně jiný příběh.
AJ: Problémem je americký trh. Můžete na něj přivést všechno, ale každá adventure je předem odsouzená k neúspěchu. Na rozdíl od evropského a východního trhu, kde mají lidé tuto adventure rádi. V Americe a Německu se prostě lidé o tuhle hru nezajímají.
Ex: Emergency se jeví jako zvláštní hra. Jak myslíte, že na ni hráči zareagují? Není to žádná akce...
AJ: Ano, je to jiná hra. Něco jako Team Hospital od Bullfrogu. Nezabíjíte tam lidi ani nic jiného, ani tam nic neničíte, ale naopak zachraňujete lidské životy. Před šedesáti osmi dny jsme na naší Internetovou stránku umístili demo a zatím jsme obdrželi velice kladné reakce z celého světa.
Ex: Nyní přichází čas hry RoboRumble. Podle všeho se zdá, že hra bude mít úspěch. Už víte v kolika zemích se bude prodávat?
AJ: Ano. My ji budeme distribuovat v Evropě a v současné době jednáme o distribuci v USA. Přinejmenším již máme skutečně silné



U stolku muž v černém je Andreas.

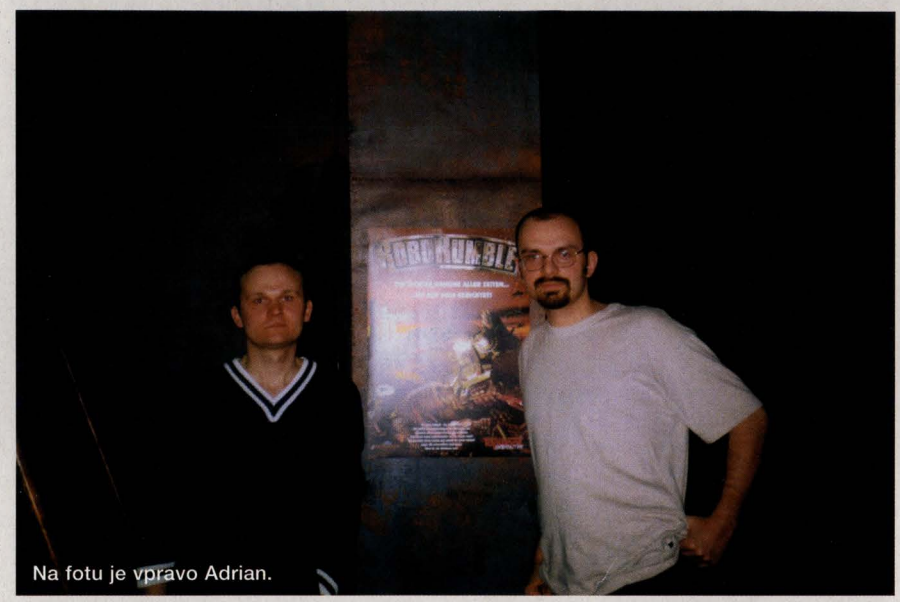
partnery na okraji světa, a to v Austrálii, Koreji, Japonsku, atd. Máme partnery v různých zemích. Je to naše strategie tak úzce spolupracovat s tolika partnery, aby každá země mohla mít vlastní verzi. Vytvořit plnou českou verzi, polskou verzi, maďarskou verzi, prostě verzi v každém jazyce, ve kterém pro to bude důvod. Je lepší mít lokální verzi pro každou zemi, protože je pak větší šance, že prodáme více kusů a hra bude mít větší ohlas. Druhý důvod jsou piráti. Máte-li anglickou verzi a jste z jiné země, vaším problémem jsou piráti, protože ti budou mít hru z amerického trhu a budou z ní dělat kopie. Takže naše politika je pracovat s partnerem z cizí země, například s JRC v České republice, na příslušné verzi pro tu kterou zemi. Protože podle našich zkušeností je to tak nejlepší.
Ex: Na závěr roku chystáte další zajímavé hry. Můžete o nich prozradit něco bližšího?
AJ: Dobře. Co bude skutečně velký hit v Evropě, bude hra Knights and Marchants. Vypadá to na skvěle hratelnou věc, a tato 3D akční hra vyjde někdy v listopadu. Přichází od polského vývojového týmu. Další hra přijde v první čtvrtině příštího roku. To bude Gorky 17, The Witcher a Septera Core. ■

V JÁDRU JE ROBORUMBLE 3D NEITHER EARTH

Rozhovor s Adrianem Chmielarzem, autorem hry RoboRumble

Ex: Co mi můžeš říci o hře RoboRumble?
O: Hrál jsi jí?
Ex: Jen demo.
O: Mezi demem a plnou hrou je veliký rozdíl. Skutečně veliký rozdíl. Demo bylo takovou malou technologickou ukázkou, ta hra jde trochu jinou cestou a já myslím, že lepší. Jsou tu dvě velice důležité věci. Každý se ptá, čím se liší RoboRumble od jiných her?!
Ex: To je má druhá otázka.
O: Jo. Tak já ti na ni odpovím. Za prvé - v RoboRumble nemáš žádné zdroje. Žádné zdroje, jen čistá akce. Když hraješ Command & Conquer, obvykle si vyrobíš velkou armádu tanků, a pak pošleš svou stovku tanků do bitvy na jednotku nepřátel, a je to. Přemýšlejte o válce! Půl hodiny těžíš rudu a připravuješ se na akci. To eliminovali a zbyla jen ta zábavná část. Aspoň doufám. Takže je to nějak takhle: Dostaneš nějaké peníze a musíš si s nimi vystačit. Když tvůj robot zemře, dostaneš peníze zpět. Když máš například pět tisíc jednotek měny, ta je v dolarech, ale na tom nezáleží, tak můžeš vyrobit asi šest nebo sedm robotů a můžeš s nimi zaútočit na protivníka. Nemůžeš získat žádné zdroje a postavit si tisícovou armádu, s kterou zvítězíš. To nejde. Musíš být chytrý. To je ten rozdíl. Tahle hra není o síle, ale o přemýšlení a strategii. Musíš rozhodovat, zda to zkusit tímhle nebo tamtím způsobem. To je ta první věc.

Ta druhá věc, která hru odlišuje a je příznačná pro RoboRumble, je ta, že tam nenajdeš žádné předem určené jednotky. Jinde máš tanky, vojáky apod. Například v Total Anihilation máš k dispozici sto jednotek, ale všechny předem určené. V RoboRumble máš osm různých podvozků, osm různých zbraní a osm trupů. A každý díl je jiný než ty ostatní. Například u zbraní nemáš normální zbraň, silnější zbraň a nejsilnější zbraň. Máš úplně rozdílné zbraně. Jedna střílí rakety, ale vidí jen pohybující se nepřátele. Další zbraň zase nemůže střílet vůbec, ale protivníka znehybní tak, že nemůže fungovat. A když zkombinujeme osm podvozků, osm nohou, osm zbraní a osm trupů, máme přes pět set kombinací. A když tvůj robot najde cizí trup, může ho změnit na něco jiného. Například znehybňovač – znehybní nepřátelského robota. Po tomto útoku s ním reaguje. Nepřátelský robot se změní v základním kruhu tak, že zahájí střelbu do vlastních jednotek a útočí na vlastní základnu. Tak to je ten rozdíl. Máme tu tisíce a tisíce kombinací, a to zábavné na tom je to, že se nemusíš starat o to, kolik kombinací máš. Stačí, když si budeš pamatovat, že máš osm nohou, osm zbraní a osm trupů, a to je všechno. A to je velice lehké si zapamatovat, přičemž možnosti jsou zajímavé.



Na fotu je vpravo Adrian.

Ex: Pamatuji si starou hru ze ZX Spectra, která se tuším jmenovala Neither Earth.
O: Ano. Jsi na správné stopě. To skutečně byla moje inspirace. Je to úžasná hra. Strávil jsem mnoho dní jejím hraním na ZX Spectru. Je, tuším, z roku 1986, takže je už dvanáct let stará. Dokonce jsem před půl rokem stáhl Neither Earth, abych se na ní podíval a vtip je v tom, že u ní není uveden žádný autor, žádná společnost. Prostě není v lidských silách zjistit, kdo vytvořil Neither Earth. Nikdo na Internetu to neví. Nebyla to sice žádná bomba, ale někteří lidé ji znají a ty máš pravdu. V jádru je RoboRumble třírozměrná Neither Earth.
Ex: Kdo vymyslel příběh hry a jaký ten příběh vlastně je?
O: Ten jsem vymýšlel já. Jsem designer Metropolisu a navrhuji všechny naše hry. Vymyslel jsem příběh a dohlížel na vznik hry a další a další věci. Zkoušel jsem vytvořit originální příběh. Většinou máme lidstvo proti vetřelcům. Já mám skutečně rád sci-fi a četl jsem spoustu knížek, ale poslední dobou jsou sci-fi hry plné stereotypů. A já doufám, že v RoboRumble je malé množství stereotypů. Ale v našich nových hrách zkusíme definitivně přinést originální příběh, protože je to ostuda, že ve hrách stále nacházíme jen nějaké klony skutečných příběhů. Potom, když čteme o nějaké nové real-timové strategii, se dozvíme, že se nějací vetřelci snaží dobýt Zemi, apod. Takže když hraješ RoboRumble, tak nevíš, k čemu ta zbraň, která byla nalezena. Možná slouží k obraně Země a ne k jejímu zničení. Tak čekáš na poslední misi, abys objevil, co jsou zač ti vetřelci, a pak teprve zjistíš, zda jsou ti špatní. Musíš použít úplně jinou strategii, než jsi používal v předchozích patnácti misích. Všechno, co jsi se doposud naučil, je v šestnácté misi nepoužitelné. Ještě maličkost, když se potkáš se skutečnými vetřelci, tak to není, jako když potkáš člověka, který mluví jiným jazykem. Oni úplně jinak myslí, a ty musíš myslet jako oni, abys mohl dokončit tuto misi. Zkoušel jsem poslední level udělat trochu neobvyklý, ale lepší bude, když se na to podíváš sám, jestli se ti to bude líbit.

Ex: Mám pocit, že je ve hře inteligentní humor. To je taky tvoje práce?
O: Ano, to je moje práce. Kupříkladu jsem zkoušel vymyslet různé osobnosti - lidi, se kterými hovoříš mezi misemi. Podívej, ve hře není žádné normální menu. Hovoříš s robotem a můžeš mu přikázat, aby nahrál hru, nastavil nějaké herní možnosti, ale nemáš tam žádné běžné menu. Řekneš mu, nastav to a to, a on řekne: „Ano, pane, udělám, co budete chtít.“ Mám moc rád japonské hry právě proto, že jsou tak originální. Díky nim jsem udělal ten netradiční systém menu.

Ex: Co jsi dělal předtím?

O: V roce 1992 jsem začal pracovat na hře Mysterious Of The Statue, která byla dokončena o rok později. V Polsku měla hra úspěch, ale ve zbytku světa se neprodávala. Druhá hra, a tu určitě znáš, se jmenovala Agent Mlíčňák, a to byla adventure. Ta byla úspěšná v Polsku, Čechách a Slovensku. Další hrou byla Katarsys, to byl velký hit v Polsku. Nikdy jsem neviděl žádnou podobnou hru, jako byla tato naše. Čtvrtá hra, která se právě nyní dokončuje, ale bude vydaná Topwarem až později, se jmenuje The Prince and The Coward. Je to taková adventure, která se dá zařadit do stejné ligy jako Monkey Island 3. Je to dobrá práce a ta hra je pro nás velice důležitá. Je jediná škoda, že adventures nejsou v téhle době ve světě příliš žádané. Snad příští rok to bude lepší. Dnes, jak nemáš 3D grafiku ve hře, tak můžeš na ni můžeš zapomenout. A přímo v těchto dnech se dělají poslední úpravy na RoboRumble.

Ex: A co budete dělat nyní?

O: Budeme rozjíždět třetí projekt. Pak pracujeme na strategické RPG hře Gorky 17. Pracujeme s izometrickým renderovacím programem s reálnými 3D postavami, něco jako Diablo, ale bude tam více hry světla a stínu. To je ta adventure část. Při boji se budeš pohybovat v 3D temném prostředí hardcore sci-fi, ve kterém budeš bojovat s vetřelci. Druhou rozpracovanou věcí je hra The Witcher podle knih A. Sapkowského.

Ex: Andrej Sapkowsky spolupracuje na vzniku této hry?

O: Ano. Nejdříve musel dát ke vzniku hry svolení. A příběh vznikl na základě dvou knih povídek o zaklínači, ne podle románu. Samozřejmě, jen podle několika povídek. V první řadě nám Sapkowsky dodal kopii mapy oblasti, kde se zaklínač pohybuje. Je to přísně tajný dokument, protože nikdo jiný na světě tu mapu nemá. Druhou věc, kterou udělal, bylo sestavení hlavních spojitostí příběhů. Není to totiž příběh o tom a o tom, ale měla by tam nějaká větší myšlenka. Sapkowsky je totiž člověk, jehož čas je drahý, protože stále píše. Navíc má špatné zkušenosti s lidmi, kteří připravovali film o zaklínači. Takže pozorně sleduje, jak se celá hra vyvíjí. Ale nám prostě stačilo, že jsme dostali mapu a přehled spojitostí. To bylo všechno, co jsme potřebovali. Také spolupracujeme se Sapkowského fanoušky (Whitcher_s companion), kteří mají přehled o všem, co se stalo v zaklínačově světě. Snažíme se, aby všechno bylo správně, ale všechno je možné. Jednou udělal sám Sapkowsky chybu, když napsal, že v mořské vodě byly bubliny. To není možné, protože když je ve vodě sůl, nemohou tam být bubliny. Je to samozřejmě maličkost, ale fanoušci se to hned pokoušeli vysvětlit magicky. Takže se snažíme, aby všechno ve hře odpovídalo skutečnosti. Dalším problémem je ale engine, který je naprosto jiný než všechno, co jste doposud viděli. Když chce dnes člověk uspět, musí přijít s něčím novým. Všichni stále chtějí více polygonů, barev a stínů, ale mi se ubíráme trochu jiným směrem.

Ex: Bude The Witcher hotový příští rok?

O: To nevíme. Bude to, až to bude. (smích) Ale nepočítáme s tím, že by hra byla hotová už příští rok. Spíš až v roce 2000.

Ex: Děkuji za rozhovor.

Za Excalibur se vyptával ***Pavel Žďárek*** ■

PIVO, VÍNO A... ROBORUMBLE

Reportáž z RoboRumble party, jenž se konala 7.5.1998 v Mnichově.

Party pořádala německá firma Topware, aby světovému tisku představila nejen svoji novou sci-fi strategii RoboRumble, ale i další hry, které plánuje vydat v průběhu tohoto roku. Organizace celé akce byla výborné úrovni. Ubytování pro hosty bylo zařízeno v luxusním hotelu Hilton, který se nachází na Rosenheimer Straße a přesun do filmových ateliérů, kde se party konala, byl zajištěn vozidly taxi.

V sedm hodin jsem se setkal nejen s Andreasem, ale i s třemi lidmi z JRC a jedním z Levelu, kteří se se mnou absolutně neměli zájem bavit. Trochu mě jejich chování překvapilo, ale přede mnou byla večerní party a já se rozhodl nenechat se rozptylovat chováním svých rodáků.

Přesun do studií proběhl v pohodě. Budova, ve které party probíhala, připomínala malý hangár. Před ním stály stoly s první dávkou jakéhosi lehce alkoholického koktejlu, který podávali muž a žena, oba v jakémsi futuristickém stříbrném oblečení, které, zvláště u té dívky, bylo výrazně zajímavé v tom, že ho bylo proklatě málo. Dá se tedy říci, že se bylo od prvního okamžiku na co dívat.

Hlavní chodba kosmické lodi byla i centrem této party. Po obou stranách byly ve stěnách otevřené dveře, samozřejmě všechny v kosmickém designu, který zaváněl hydraulikou. Zhruba uprostřed se chodba rozšiřovala směrem vpravo a v tomto místě byla umístěna velká obrazovka, u které několikrát za večer probíhal výklad programátorů k předváděným hrám. Druhá obrazovka byla za mými zády a na obou právě běžely ukázky z nových her od Topwaru. Chodbou dunělo doprovodná hudba a zvuky a vše bylo pohlceno barevnými světly umístěnými na kovových konstrukcích chodby. Když jsem později došel až na druhý konec chodby, nalezl jsem něco, co mnozí z nás nevidí mnohokrát za život. Představte si tři veliké stoly. Představte si tři veliké stoly plné jídla. Máte? A teď si představte, že mnohá jídla v obrovských mísách a na velikých talířích jsou tak netradiční jako třeba losos, krevety, žampiony, vepřové kostky ve šťávě apod.

Shlédl jsem ukázky her a udělal pár fotek. Občas se okolo přehnal Andreas a jen tak letmo mě pobídl k pití. Já jsem mu naopak připomenul, že bych s ním rád udělal rozhovor, což vždy odkýval. Do té doby, než se tak však skutečně stalo, jsem bloumal mezi stoly a nebýt mého polského známého, jehož jméno jsem však zapomněl asi ve stejnou chvíli, kdy jsem se ho dozvěděl (což mě mrzí, ale po celou party nebyl ani důvod, abych se ho na jméno znovu zeptal), tak bych si ten večer příliš nepopovídal. Úžasné navíc bylo to, že jsme naši konverzaci vedli téměř stále v češtině. Měl jsem během party ještě další příležitosti poznat nové lidi, ale po deseti vteřinovém rozhovoru s jedním německým vydavatelem bylo jasné, že my dva si nemáme co říct. On se zdál navíc zklamán tím, že nejsem z USA, což je prostě fakt. Nakonec jsem pro sebe získal jeden stůl a popil v osamění něco červeného vína. Okolo se živě diskutovalo, až na nějaké výjimky, které na tom byly stejně jako já. Těch ale moc nebylo. Když jsem po malé svačině konečně odchytil Andrease, sešli jsme zpět do přízemí a zasedli u jednoho ze stolů. Andreas k němu přitáhl ještě dalšího ze šéfů Topwaru - Dirka P. Hassingera. Trochu jsem je vyzpovídal, abych vzápětí ještě svedl interview s Adrianem Chmielarzem, což je hlavní programátor hry RoboRumble. Oba rozhovory si můžete přečíst na jiném místě.

Náhle se všichni začali někam ztrácet. Při podrobnějším průzkumu jsem zjistil, že neodešli, ale usadili se v baru, který se ukrýval za doposud zavřenými dveřmi. S úlevou, že si opět mám s kým povídat, jsem zapadl mezi kompletní polskou výpravu, kterou tvořili redaktoři z několika časopisů a dvě dívky, čert ví odkud. Do baru zapadl i Andreas, který si také nejvíce rozumněl s Poláky. Není se co divit, když velká část vývojářů her pro Topware jsou Poláci programující pod hlavičkou Metropolis.

Na závěr jsem neodolal a nechal se namíchat koktejt nazvaný prostě RoboRumble. Vím jistě jen to, že se skládal asi z pěti druhů alkoholu, z čehož jedna složka byla Tequila. Nápoj to byl dobrý, jen drobet alkoholičtější než víno či pivo, které jsem do té doby pil. Právě RoboRumble koktejl zapříčinil, že jsem se během dalších pěti minut cítil tak trochu v jiném světě. Naštěstí jsem to zase tolik nepřehnal a naprosto bez problémů jsem mohl absolvovat cestu do hotelu, kde jsem radostně vrhl do postele, aby mě v půl osmé ráno probudila pokojová služba. -Pavel Žďárek ■

? ! ? ! ? ! ? !

ZAMĚŘENO NA...

HERNÍ STROJE

Předmluva

Počítače od počátku byly konstruovány k tomu, aby člověku usnadňovali jeho práci. Přestože jsme se dnes již dostali do situace, že práci mnoha lidí počítače dokáží nahradit, stále nejdůležitějším faktorem ve výpočetní technice je malý človíček, který počítač obsluhuje, dokáže mu přizpůsobit své myšlení a každý problém k vyřešení převést z reálné podoby do podoby počítačových instrukcí. Jakkoliv je tedy počítač dobrý, výkonný a moderní - bez vás je k ničemu a to samé platí i o počítačích určených jen, či převážně na hraní. Není totiž ani zdaleka rozhodující, jakým procesorem je počítač vybaven a pod jakým operačním systémem běhá, ale jak vy si s ním dokážete poradit a jak vyhovuje právě vám. S ohledem na tento fakt byl psán i tento přehled - nebudu srovnávat nesrovnatelné a marně vás přesvědčovat, která platforma je nejlepší a která se vám bude hodit nejvíce. Poměrně podrobně si však popíšeme možnosti jednotlivých strojů abyste měli představu, co můžete od dané platformy očekávat a srovnatelné stroje spolu po technické stránce porovnáme.

Již od počátku je známý fakt, že pobavit se můžete zrovna tak u starého Atari, jako u nejrychlejšího PC. Ale přesto je patrný určitý vývoj v zaměření her. Zatímco dříve se dbalo prakticky jen na hratelnost, neboť tehdejší grafika ani zvuk nikoho zvlášť bavit nemohly - vytvářely se hry takové, aby bavily. Dnes již u mnoha her sledujeme nutkání přiblížit se realitě a dokonalosti - ne že by to bylo ke škodě, ale mnoho herních žánrů trpí tím, že se tvůrci snaží ukázat nejlepší grafiku a zapomínají přitom na to, aby hra člověka bavila i poté, co se grafika okouká. Mám tím namysli například dnešní „hit" v podobě akcelerovaných 3D karet, o kterých se rozepíšu v odstavci věnovanému PC. Pokud to tedy shrneme - tak fotorealistické Need for Speed 2 na PC určitě pobaví více, než dvoubarevný Test Drive na osmibitu, kde o jízdních vlastnostech nemohla být ani řeč, ale například takový River Raid z Atari 800 (a dalších) nikdy nemůže být nahrazen kdejakou 256barevnou lítačkou, kterých se vyskytlo na našem trhu bezpočet.

Nyní k samotnému článku. Ten je rozdělen do tří základních částí:

Čas minulý - v této části se rozepíšeme o strojích, které se ještě mnohde používají, ale jejich čas již vypršel. Tedy nových her je minimum, o dalších aplikacích nemluvě a jejich podíl na trhu vytrvale slábne. Přestože mnohé z těchto platforem mohou zažít v budoucnu nějakou slabší explozi zájmu po uvedení zcela přepracované verze, na klesajícím trendu to nic nezmění.

Čas přítomný - zde se dočtete o platformách, které hýbou světem v současnosti. Jejich vývoj do budoucna bude jejich schopnosti nadále zlepšovat a samozřejmostí je produkce stále nového programového vybavení a tedy samozřejmě i her.

Čas budoucí - kromě malého zamyšlení nad podobou gamesnického počítače budoucnosti se dočtete o tom, jak se bude asi vývoj počítačů ubírat a jaké platformy mají v budoucnosti pravděpodobný největší podíl na trhu.

V našich jakoby testech se budeme zabývat opravdu jen tím nejdůležitějším - vidíte sami, že platforem, které vnikly - získaly skvělé recenze - upadly, je strašně moc a ve skutečnosti jich je ještě více. Nebudeme se věnovat ani různým konzolím, kterých je jen na stáncích vietnamců bezpočet, ale jen a jen významným platformám. Vzhledem k místu budeme muset opomenout i některé, řekněme méně významné stroje, které možná právě vám leží doma.

Na závěr je nutné podotknout ještě jednu maličkost. Článek je brán v celosvětovém mě-

Časová osa důležitých prvků vývoje současných herních počítačů

1980 ➡

IBM zadává týmu odborníků návrh univerzálního osobního počítače (PC).

1981 ➡

▼ První PC bylo firmou IBM veřejně prezentováno a to s nečekaným úspěchem, procesorem je od Intelu (PC).

1983 ➡

IBM prodala jen v USA přes 400.000 (!) kusů nových počítačů PC.

1985 ➡

První grafický adaptér IBM (EGA), který podporoval až 16barev a grafiku (PC).

IBM vydává první grafický operační systém OS/2 (PC).

1986 ➡

IBM získala s počítači třídy PC 55procent trhu počítačů (PC).

▼ Nový počítač Amiga 500 se stává počítačem roku (Amiga).

řítku, a tak některé údaje (zejména podíly jednotlivých platforem, atd.) se mohou v našem českém prostředí nepatrně lišit. Avšak obecně lze říci, že situace na našem trhu se ve výpočetní technice dá srovnávat s vyspělými státy až na malé zpoždění vzniklé naší slabou kupní sílou a pomalejším vývojem oblasti infrastruktury a komunikací.

ČAS MINULÝ

Situace

V počátku osmdesátých let, kdy začal obrovský boom v oblasti počítačů pro domácnost, se na první místa v podílech platforem draly osmibitové stanice. V těchto dobách se nepočítalo s tak mohutným nasazením „užitečné" výpočetní techniky v domácnostech a tak primárním cílem těchto počítačů bylo bavit. Prakticky každý, kdo si tyto počítače kupoval, je využíval jen k hraní. Postupem času se však začalo ukazovat, že chytrá skříňka může nejen rodiče zbavit starostí, co udělat s nezbedným dítkem, ale především může začít v domácnostech i pomáhat. Krůček za krůčkem vysloveně herní počítače získávaly schopnost tisknout a pracovat s jednoduchým textem či tabulkami a nové funkce se uživatelům líbily. Příkladem budiž například legendární Atari 800, které se v mnoha domácnostech objevilo vysloveně jako herní nástroj a postupem času si mnohý uživatel začínal pohrávat se začátky programování, práci s textem apod. Mnohem dále zašla dnes již také legendární Amiga, což byl vlastně jediný počítač této kategorie, na kterém se dalo seriózně pracovat a patří tedy spíše do kategorie pracovních stanic. Vývoj Amigy na trhu však také začínal vysloveně jakožto herního nástroje a možná by byla na trhu dodnes, kdyby se její vývoj ubíral spíše směrem k herním trhům, než na trh, kde se dostal do přímé konfrontace s mnohem rychleji se vyvíjejícím PC.

Důvodů pro postupný zánik většiny počítačových platforem je mnoho. Prakticky žádná konzole nepřišla s rozšiřitelností ani zpětnou kompatibilitou a tak se přirozený vývoj postaral o jejich likvidaci ze scény. Mnohdy se o to postarali sami výrobci, jindy velká konkurence. Osobní počítače (Amiga, Atari,...) se na trhu držely déle, ale jakmile začaly zasahovat do trhu PC a Apple, neměly žádnou šanci.

...ve stejné době na jiné platformě...

Počítače kategorie IBM PC byly pravým opakem. Jejich zaměření bylo od počátku myšleno jen pro seriózní práci a tak se není čemu divit, že zpočátku byly v herní oblasti velmi pozadu. Mnozí analytici a odborníci (zejména z firem vyrábějících konkurenční produkty) té doby však podcenilo otevřený návrh systému a neuvěřitelně rychlý nárůst výkonu i možností těchto „pracovních" strojů, díky čemuž se jako „nutné zlo" objevovaly stále nové a nové hry. Zpočátku nenápadný pracovně orientovaný počítač s textovou obrazovkou tedy v krátké době výkonově, ale i grafikou a zvukem překonal všechny herní platformy. Přestože na našem trhu nebyl tento nárůst až tak patrný, nejnovější hity v oblasti pécéček prakticky každý měsíc dokazovaly, co pro návrhem nikterak dokonalou platformu může udělat obrovský potenciál tisíců firem, které vyvíjejí nový hardware a software.

...co se dělo u nakousnutých jablek...

Prakticky jedinou přímou konkurencí pécéčkům byly počítače třídy Apple Macintosh. Prakticky po celou dobu vývoje si udržují srovnatelný výkon i možnosti a bezesporu v mnohém i pécéčka překonávají. Díky čemuž se těší relativně velkému zájmu výrobců hardwaru i softwaru a pochopitelně i her. Oproti pécéčkům však mají jablka malé procento na trhu a tomu úměrně i menší počet her, které jsou navíc vesměs remaky (mnohdy lepší než originál) z oblasti PC.

...Goliáš nemusí vždy přemoci Davida...

Prakticky po celou dobu vývoje těchto platforem ze své výkonové hory blahosklonně shlížely profesionální pracovní stanice. Ty již v těchto dobách měly výkon, který dodnes žádné pécéčko nemá a hry pro ně tedy mohly být podstatně lepší, než jakékoliv na PC současnosti. Vzhledem však k tomu, že stanice byly příliš drahé a určené jen pro náročné pracoviště, byl zájem (a tedy i nabídka) o hry minimální. Tedy kromě takových - rádoby her - které měly simulovat výpočetní výkon (například tanková válka v 1280 x 1024 a TrueColoru) zde až na pár výjimek z oblasti virtuální reality nebylo nic. Paradoxně se tedy museli majitelé těchto stanic spokojit třeba s hrou Doom, která v emulaci chodila pomaleji, než na 486kovém PC. Malá poptávka znamená malou nabídku a to je důvod, proč se dá lépe a kvalitněji hrát na podstatně slabších počítačích třídy PC, než na nejnašlapanějším Silicon Graphics.

Sinclair ZX Spectrum

Typ: osobní
Architektura: osmibitový
Zvuk: jednobitový speaker, později tříkanálový čtyřbitový sound čip
Výrobce: Sinclair Research Ltd., poté Amstrad

V době velkých a drahých sálových počítačů si Clive Sinclair vzal do hlavy, že vyrobí stolní počítač za „lidovou" cenu. Tak stvořil ZX 80 a později ZX 81. Další model se měl původně jmenovat ZX 82, ale nakonec byl „pokřtěn" ZX Spectrum. Stejně jako jeho předchůdci byl založen na procesoru Z80 firmy Zilog. Aby bylo dosaženo nízké ceny, byla jeho architektura poměrně jednoduchá ale o to geniálnější. Pro záznam dat se používala magnetofonová páska a pro zobrazování obyčejný televizor. Rozlišení 256 x 192 bodů, systém byl uložen v 16 kB ROM, operační paměť byla 48 KB RAM. Ve svých začátcích mělo ZX Spectrum obrovský úspěch. Sinclairovi byly sice vytýkány některé chyby (nekvalitní klávesnice apod.), to však nic nezměnilo na obrovském úspěchu tohoto počítače. Během několika let pro něj vzniklo spousta programů, her a přídavných zařízení.

Stejný úspěch provázel i ZX Spectrum+. Byl změněn design a rozšířena klávesnice o některé klávesy. Ve vnitřním zapojení se toho mnoho nezměnilo.

1987 ➡

IBM vydává grafický akcelerátor VGA (640 x 480 a až 256barev), následován mohutným rozvojem SVGA adaptérů s až 16777216 barvami a rozlišením dnes i více než 1600 x 1280 (PC).

IBM vynalezla první grafický akcelerátor (grafický koprocesor), označen byl jako 8514 a uměl až 1024 x 768 ve 256 barvách (PC).

1990 ➡

Rozvoj mnohabarevného (od 65536) standardu XGA (PC).

1991 ➡

Na scénu se dostává výrazně rychlejší procesor 486 (PC).

1992 ➡

▼ Hra The Journeyman Project odstartovala s Mystem novou generaci graficky dokonalých CDčkových adventur a ukázala možnosti tohoto média v praxi. Byla to rovněž jedna z prvních „dobrých" her pro Windows (tehdy 3.1) (MAC + PC).

Operačním systémům začíná nezadržitelně vládnout Windows, MS-DOS ustupuje (PC).

Změna měla následovat se Sinclairem QL. Procesor od Motoroly, multitasking, lepší rozlišení a spousta dalších novinek. Bohužel tento model pravděpodobně doplatil na nevhodně načasovanou reklamní kampaň a příliš se nerozšířil. I když se prodalo několik tisíc kusů, úspěchu svých předků se nedočkal.

Další model ZX Spectrum 128 vychází koncepčně ze ZXS+, je přidána paměť, zvukový čip, RS-232, MIDI, RGB výstup a částečně změněna architektura. I když tyto změny podstatně rozšířily možnosti ZXS, tento nezachránil firmu Sinclair Research před pádem započatým Sinclairem QL.

Firmu Sinclair Research poté koupila firma Amstrad společně s právem používat značkou Sinclair. U Amstradu vyvinuli model označený +2 se zabudovaným magnetofonem a částečně pozměněnou strukturou modelu 128. Mnoho lidí zastává názor, že tento typ je z celé řady Sinclair ten nejlepší. Vývoj šel ale dál a později firma uvedla na trh +3 se zabudovanou 3" disketovou mechanikou, vlastním DOSem a kompletně pozměněnou architekturou. Bohužel tyto úpravy měly neblahý vliv na kompatibilitu s klasickým ZXS a ZXS128. A pravděpodobně i disketová jednotka s nestandardní velikostí se nesetkala velkým ohlasem a proto následovala mutace označená +2A, u které byla „disketovka" nahrazena zpět magnetofonem.

Co je dobré, obvykle se kopíruje a proto vznikaly klony Spectra, nebo počítače se Spectrem kompatibilní, např. americký Timex, československý Minstrum, slovenský Didaktik (viz další článek) nebo ruské Scorpion a Pentagon.

Clive Marles Sinclair byl za svoje zásluhy pro rozvoj hospodářství UK povýšen do šlechtického stavu.

A poznámka na konec: to, že Spektrum ještě zdaleka neskončilo, dokazuje i fakt, že jsem k němu včera úspěšně připojil a zprovoznil IDE harddisk.

Pro: Nemá procesor od Intelu a software od Microsoftu.

Proti: V dnešní době, kdy se lidé snaží získat stále vyšší výkon, rychlost, rozlišení, věrnější „zážitky" jim ZX Spectrum svou 15 let starou architekturou asi nebude vyhovovat.

Didaktik

Typ: osobní
Architektura: osmibitový
Zvuk: jednobitový speaker
Výrobce: Didaktik Skalica

Slovenský výrobce se pokusil na slávu ZX Spectra navázat v roce 1987 počítačem Didaktik Gama. Tato variace na klasické Spectrum byla v podstatě modifikovanou kopií ZXS. Byl přidán paralelní interface a 32 KB RAM navíc. Objevilo se několik programů, které byly schopny rozšířenou paměť využívat, ale tyto hardwarové úpravy zapříčinily snížení kompatibilty a proto byla nebyly do dalšího modelu, zvaného Didaktik M, vůbec implementovány. Na něm se ale „podepsaly" použité součástky, hlavně zákaznický čip ULA a způsob adresace paměti. To mělo za následek ještě prohloubení propasti mezi Didaktikem a ZX Spectrem. Tento rozdíl je na první pohled vidět „zečtvercovatěním" obrazu, při přehrávání hudby někdy i slyšet.

Firma Didaktik Skalica se nezabývala jen počítačem a vyvinula a dodala na trh disketovou jednotku pro počítače kompatibilní se ZX Spectrem nazvanou D40. Tato jednotka s řadičem WD 2797 a podporou DD disket se v naší republice oproti jiným diskovým systémům rozšířila a byly zde firmy, které pro ni tvořily software.

Další model Didaktiku nazvaný „Kompakt" nepřinesl nic nového, pouze spojoval Didaktik M a D40 do jednoho „kompaktního" celku.

Později začal výrobce přecházet na výrobu jiného sortimentu a výrobě počítačů se v postatě přestal věnovat. Dnes se sice vývojem sw a hw jak pro Didaktiky, tak i pro Spectra zabývá několik firem, ale většina novinek „přítéká" z řad nadšenců, kteří svoje „stroje" nehodlají nikdy opustit.

Pro: Kompatibilita se ZX Spectrem (v rámci možností), podpora českých sw firem a výrobce (alespoň zpočátku).

Proti: Odklon od architektury, který způsobil mnoho problémů.

Commodore 64

Typ: osobní
Architektura: 8bit
Zvuk: 3 kanálový zvukový obvod SID, umožňující imitaci několika nástrojů, HW obálky
Výrobce: Commodore

C64 je dnes pro mnoho z nás legendou. Tento počítač se objevil na trhu v roce 1982 a rázem ovládl západní trh s domácími počítači. Byl to vůbec nejprodávanější domácí počítač v SRN. Procesor Mostek 6502, dvě grafická rozlišení (320 x 200 a 160 x 200),

16 barev, 3 kanálový zvuk, 8 hardwarových spritů i operační paměť 64 KB RAM byly na svou dobu velkým přínosem pro tvůrce software, obzvláště pak her. C64 byl ve své době opravdový král na poli 8bitů v západní Evropě a tam s přehledem vyřadil své největší konkurenty, jakými byl Amstrad CPC a především ZX Spectrum. A v celosvětovém měřítku se držel jen těsně před nimi. Pro C64 se dodával jak kazetový magnetofon (velice kvalitní), tak asi nejznámější jednostranná disketová mechanika 1541 na 5,25 diskety, které pojaly 170 kB dat na stranu. Na C64 vzniklo mnoho software, obzvláště pak her, které byly mnohdy nejlepšími ve verzi právě pro C64. Zvukový čip SID ovládli hudebníci jako byl Rob Hubbard, Jeroen Tel, Ben Daglish a jiní, kteří s ním tvořili doslova zázraky.

Přestože komerční scéna C64 je pochopitelně již mrtvá, tzv. demoscéna vzkvétá, na velkých demosoutěžích (Assembly, The Party, Gathering) je C64 vedle mnohokrát dokonalejších Amig a PC velice podporován, existují desítky diskmagů, tisíce hudebněgrafických dem. Bonbónkem je například konverze známého dema Second Reality z PC, které je na C64 opravdu úplně stejné (samozřejmě, v rámci grafických možností).

Nedá se říct, že se by aktivita C64 scenerů nějak výrazně utišovala, proto můžeme očekávat nové a nové projekty...

Pro: Kvalita her je srovnatelná s osmibitovými konzolemi typu NES, atd., Mnoho lidí na celém světě si C64 stále hýčká a tvoří pro něj software, velice kvalitní zvukový čip, velmi rychlý grafický obvod cca na 17 MHz.

Proti: Aktivita komerčních softwarových firem pro C64 skončila někdy v roce 1994. Taktovací frekvence procesoru 6502 přibližně 0.9 MHz.

1993 ➡

Dramatická cenová válka trvající do současnosti má obrovský přínos v rozmachu prodeje do domácností (PC).

1994 ➡

Začíná se objevovat vážnější konkurence pro výkonem i možnostmi vládnoucímu PC.

Amiga 4000 a další verze Atari Falcon, jsou však drahé a mají menší zázemí.

Nově se prosadil procesor Intel Pentium poskytující v kategorii osobních počítačů mimořádný výpočetní výkon (PC).

Na PC se začínají prosazovat i levné nástroje pro Virtuální Realitu ve hrách.

1996 ➡

► Hra Command and Conquer Red Alert se stala hitem ve strategiích a stala se mezníkem pro další generace tohoto typu her, které se poučují hlavně z vysoké inteligence a dokonalého ovládání (PC).

Nastupuje éra Windows 95 (PC).

4rychlostní CD-ROM na scéně.

První rekordní propad cen pamětí.

3DO

Typ: konzole
Architektura: 32bit
Grafika: TrueColor
Zvuk: 16bit stereo
Výrobce: Panasonic, Gold Star
Herní legenda: Road Rash

Další z revolucí měla být 3DO od Panasonicu, avšak jako jedna z mála konzolí se stala na trhu také úspěšná. K dostání byly (a jistě ještě jsou) desítky her a mnoho z nich poznamenalo i trh na PC (Road Rash, Need For Speed) kde však hry byly pochopitelně v lepší kvalitě. 3Do má mnoho různých možností jak jej připojit, například přes modem, nebo využít další periférie kromě klasického Joypadu.

Nová verze 3DO s označením M2 přináší vyšší výkon a lepší možnosti díky procesoru PowerPC/66 MHz a 10 koprocesorům. 3Do je na trhu i v současnosti a stále se pro něj produkují hry, avšak do budoucna s ním nelze příliš počítat, i když se jedná o bezesporu zajímavou konzoli.

Pro: dobrý hardware, CD jako nosiče
Proti: nízké rozlišení

Amiga

Typ: osobní
Architektura: 32 bit
Zvuk: 4 8bitové kanály
Výrobce: nejprve Amiga, poté Commodore, poté Escom, nyní Amiga

Amiga je snad nesmrtelný počítač. I přes přesilu PC kompatibilních a Apple Macintoshů si stále drží milióny příznivců. Navíc dnes se prakticky jakákoliv Amiga neprodává (nejnovějším modelem je stále Amiga 1200, která se objevila v době PC 386). Dnes si ale můžete koupit třeba turbokartu, která zrychlí Vaší Amigu na úroveň Pentií (ovšem nezbudou vám žádné peníze).

V době, kdy se Amiga 1000 objevila na trhu (1985), byla o podstatně lepší, než srovnatelné stroje. V době PC 286 a MS-DOSů Amiga disponovala moderním OS, založeném na okenním principu (i dnes je práce s okny na Amize mnohem snadnější a logičtější, než to trápení s Windows 95 nebo 98). Hlavní zbraní Amigy byl a stále zůstává dosud nepřekonaný (!!!!!!!!) multitasking, který umožňuje skutečný současný běh až 256 programů najednou bez podstatného zpomalení systému. Pro Amiga neznalce: pouze 8 MHz Amiga 500 s 1 MB RAM (!!!) umí např. bez problémů zpracovávat data v databázi ve spolupráci s jinou databází, tisknout dopis, formátovat disketu, formátovat druhý harddisk, hrát šachy a přehrávat hudbu – a to všechno NAJEDNOU!!! Představte si, že by tohle všechno muselo zvládnout 400 MHz Pentium II. Nejen že by pro něj byl těžko překonatelný problém hlubší spolupráce více současně běžících programů, ale nedalo by se s ním kloudně dělat (to se však mnohdy nedá stejně). Vzhledem k tomu, jak rychle jde dopředu vývoj a výkon počítačů, působí dosud nepřekonané možnosti 13 let staré Amigy jako zázrak. I proto vypadá budoucnost Amigy nadějně. Amiga Inc. totiž chystá nové Amiga OS 4.0 a 5.0 a současně vyvíjí nový hardware, který by údajně měl mít před PC podobný náskok, jako kdysi měla Amiga 1000. Jak to všechno dopadne uvidíme v blízké budoucnosti.

Pro: nepřekonaný multitasking, extrémně nízké nároky na paměť, snadné ovládání, jednoduchost.

Proti: hardwarová nekompatibilita s PC, málo českých aplikací. (autor článku: **-ml-**)

Atari 800

Typ: herní
Architektura: 8bit
Grafika: 16barev (?)
Zvuk: frekvenční převodník - televizní repro
Výrobce: Atari
Herní legenda: River Raid, Fred,...

Podle toho, co si pamatuji, tak Atari 800 patřil k nejrozšířenějším domácím počítačům -

statistiky však ukazovaly něco jiného. Prodej těchto strojů v Evropě nebyl nikterak velký a ani velký počet velmi dobrých her jej nezachránilo před velkou úspěšnější konkurencí a tedy i úpadkem.

Počítač tvořila klávesnice s klasickým rozložením kláves a obvykle magnetofon ale případně i disketová jednotka na nahrávání her. Pochopitelně Atari nemělo grafiku srovnatelnou například dnes s PC nebo i tehdy s Amigou, ale v oněch dobách se to jednoduše tak nebralo - prakticky všechny hry se daly hrát po nocích a bavily stále, neboť nebyly vytvářeny třeba jen proto, aby ohromovaly grafikou.

Na Atari byli k sehnání i jednoduché programy, ale majoritní byly samozřejmě hry.

Pro: na poměry dobrá grafika v televizním rozlišení a postačující výkon, uživatelsky přívětivý, velké množství dobrých her, dobrý zvuk.

Proti: nerozšiřitelný, ukončený vývoj.

Atari Falcon 030

Typ: osobní
Architektura: 16bit
Grafika: 2 - 256barev, případně v nižších režimech HighColor 65535 barev
Zvuk: 16bit stereo + DSP
Výrobce: Atari

Falcon byl v době svého uvedení na trh postaven před velkou konkurenci. Přestože se o něm v mnoha periodikách psalo jako o výborné stanici pro DTP, pro práci s grafikou nebyl nijak zvlášť vhodný v přímé konkurenci PC a Apple, mylný názor vznikl při porovnávání grafických schopností s jinými převážně herními stanicemi jako byla například Amiga, avšak pro seriózní práci vesměs prokládaný režim 640 x 480 bodů nikoho zvlášť neohromí, zvláště pokud systémový procesor (ač doplněn koprocesorem) přinášel jen výkon 16 MHz. V oblasti DTP však i tak představoval vynikající alternativu, zejména díky své ceně a tomu, že tyto funkce byly podporovány již v základu. Grafický režim rozhodně ale postačoval pro editaci videa (k čemuž měl i částečnou HW podporu).

1997 ➡

Windows 95 se stává majoritní herní platformou (PC).

Objevil se (s poměrným úspěchem) akcelerátor 3DfX (PC).

Power Macintosh G3 až dvojnásobně překonává rychlost Pentia II na stejné frekvenci (MAC).

1998 ➡

Intel vydává Pentium II na 400 MHz a slibuje více (PC).

36rychlostní CD ROM nebude poslední, slibují výrobci.

Windows 98 (PC).

► Od srpna v prodeji nový počítač I-Mac (1.300 U$) (MAC).

►► Amiga Inc. oznámila vývoj nové generace počítačů Amiga (Amiga).

Pro co byl ale Falcon dokonalý, je zvuk. V poměrně nízké ceně, která nedosahovala ani ceny shodně vybavených karet pro PC, Falcon umožňoval pracovat se zvukem v 16bitové kvalitě a 44.1 – 48 kHz samplingem, vše bylo doplněno programovatelným DSP čipem a dalšími fineskami, které způsobily, že u méně movitých hudebníků Falcon vyhrál na celé čáře.

Co se týče her, Falcon neměl čas dospět do úrovně solidní herní platformy, avšak her bylo dostatek ze starších platforem Atari.

Pro: vynikající zvukový subsystém.

Proti: nízké rozlišení na pracovní stanici.

Atari 1040STE

Typ: osobní
Architektura: 16bit
Grafika: 2 - 256barev
Zvuk: 8bit stereo
Výrobce: Atari

1040 STE je jeden z řady tzv. TOS kompatibilních počítačů od Atari, které patřily k nejrozšířenějším domácím, převážně herním počítačům. Obdobně jako jeho nástupce Falcon i on se těšil přízni v oblasti DTP a hudby díky slušné grafice a podpoře MIDI a sequencingu. Do 1040 bylo možné připojit i pevný disk a floppy mechanika byla samozřejmostí (kompatibilní s DOSem). Výkon stanici poskytoval tradičně procesor Motorola taktovaný na 8 MHz, který díky velmi dobrému okolnímu hardwaru přinášel dobrý výkon. (Na Atari 1040 ST a později na Atari MEGA ST jsme graficky tvořili první černobílé Excalibury - pozn. -ml)

Pro STE byla k dispozici velmi slušná nabídka her - jak by ne, když se jednalo o jeden z nejrozšířenějších herních systémů!

Pro: dobrý zvukový subsystém.

Proti: nízké grafické rozlišení a 256barev jen v nízkých režimech.

Atari Jaguar

Typ: konzole
Architektura: 64bit
Grafika: TrueColor
Zvuk: 16bit stereo
Výrobce: Atari

Když se objevila na trhu tato klasická herní konzole (připojení na TV a bez klávesnice) a spolu s ní první vynikající hra (a prakticky poslední která využívala schopnosti konzole) byl svět ohromen. Já v té době patřil ke skeptikům, kteří si hleděli své 486 a nad rychlejšího Jaguara se povyšovali. Jaguar měl mnoho předpokladů stát se gamesnickou základnou, avšak četné chyby a nedostatečná podpora mi opět daly za pravdu - revoluce se (opět) nekonala a jedna z nejvýkonnějších konzolí upadla v nepřízeň nakupujících.

O výkon Jaguaru se staraly 64bitové RISCové procesory, které akcelerovaly grafické funkce (včetně 3D), zvuk v plné kvalitě atd. Data se nahrávala pomocí cartridgí nebo později z CD.

Pro: dobrý hardware.

Proti: málo her, mnoho chyb.

PMD 85

Typ: osobní
Architektura: 8bit
Grafika: <16barev
Zvuk: frekvenční převodník - piezo
Výrobce: Tesla (?)
Herní legenda: Manic Miner

Počítač PMD 85 byl českou reakcí na rozšířené osmibitové počítače. Nebyl to zrovna dobrý gamesnický nástroj - spíše myšlen jako osobní počítač, avšak programovat pro něj byla takřka slast (berte s rezervou): programovatelné klávesy, basic uložený v paměti a mnoho funkcí pro práci s grafikou, atd. Grafika však v televizním rozlišení mohla používat jen tři barvy (černou, bílou a červenou - že by pokus o definici nového monochromatického režimu předpovídající budoucnost akčních her?) a atribut blikání. Data se nahrávala obvykle z kazetového magnetofonu, k dispozici byla i drahá disketová mechanika a čtečka děrné pásky.

Pro: rychlý strojový kód a grafický modul s aritmetickým maskovacím přístupem, programátorsky přívětivý.

Proti: velmi slabá grafika, klávesnice, málo her, nestabilní.

Sega Saturn

Typ: konzole
Architektura: 32bit
Grafika: 12bit (4096)
Zvuk: 16bit stereo
Výrobce: Sega

Saturn je nástupcem 8bitového Master Systemu a 16bitového Mega Drivu, které se těšily velké přízni zákazníků. Avšak vzhledem k tomu, že nemají zpětnou kompatibilitu na již vytvořené hry a vývoj jde stále kupředu - konzole vznikají a zanikají. Saturn má dva 32bitové procesory na 28 MHz, které se starají o slušný výkon. Grafika s jakž takž dostatečným počtem barev a rozlišením 640 x 224 konzoli postačuje. 3D grafiku a sprity (bitmapové postavy a operace) jsou urychlovány dalšími čipy. Zvuk je 16bitový v CD kvalitě, hudba má 32kanálovou FM syntézu. Jako zdroj dat je použit CD-ROM.

Hry nemají vůbec špatnou kvalitu, avšak jejich počet není tak vysoký, jako u předchůdce - Mega Drivu.

Pro: dobrý hardware, CD jako nosiče.

Proti: mohla by být lepší grafika na moderní konzoli.

ČAS PŘÍTOMNÝ

Apple Macintosh

Typ: osobní
Architektura: 32 - 64bit
Grafika: 2 - miliony barev
Zvuk: 8 - 16bit zvukové karty

Apple a jeho klony jsou dnes prakticky jediná platforma, která koexistuje v této sféře s PC. Je to dáno nejen jejími srovnatelnými možnostmi, ale také věrnou a širokou uživatelskou základnou, která je dostatečně sycena novinkami i kvalitním softwarem a hardwarem.

Zatímco však je PC počítač pro každého, Apple je spíše určen jen jako pracovní stroj, neboť jediné, kde se zvlášť neuchytil, jsou právě hry - v každé kanceláři s Macem totiž stejně často bývá pécéčko, kvůli kompatibilitě s okolním světem a „běžným" programům.

Stanice může obsahovat všechny volitelné periférie (viz popis níže v této kategorii).

Pro: dobrý stroj s velkými možnostmi.

Proti: velmi málo her.

IBM PC

Typ: osobní
Architektura: 8 - 32bit
Grafika: 2 - 1677216barev, až 32bit
Zvuk: frekvenční převodník, 8 - 16bit zvukové karty

IBM PC je od počátku zakomplexovaný stroj, neustále doplácející na boj monopolů a zpětnou kompatibilitu, která z něj však vytváří dokonalý nástroj na práci. Synonymem pro něj je sousloví - nevyužitý hardwarový potenciál a to zejména v dnešní době, kdy jsou vytvářeny stále rychlejší procesory, ale pomalejší aplikace.

Jak se dalo očekávat, tak nejrozšířenější platforma je nejen středem zájmu výrobců softwaru i hardwaru, ale i her a těm mají co nabídnout. Vysoký výkon a vždy nejmodernější technologie (32rychlostní CD-ROM, grafické akcelerátory, rychlé subsystémy, nové procesory…) reagují na vysoké nároky multimédií a tak jde vývoj tak rychle dopředu, že se nestačí divit někdy ani sami výrobci. PC je dnes nejlepší platformou pro hry a díky tomu že je i určeno k „užitečné" práci je to ideální stroj do domácností.

3DFX a ti druzí Poslední roky se na PC začíná objevovat řada vysloveně herních doplňků, které se s větší či menší nebo vůbec žádnou úspěšností prosazují. Základním problémem je totiž stále malá podpora tohoto hardwaru, která končí mnohdy u demostračních cédéček.

Jedním z těch úspěšnějších jsou grafické karty a přídavné akcelerátory s čipem 3DFX (ve slangovém překladu cosi jako 3D efekty).

Ty jsou i relativně dobře podporovány, zejména upgrady stávajících aplikací. Osobně se mi jeví 3DFX jako drahá zbytečnost, která sice přinese do her úžasné efekty, ale tím, že je používají všechny hry a ostatní možnosti jsou velmi omezené (počet textur a složitost scény) velmi rychle se okoukají.

Stanice může obsahovat všechny volitelné periférie (viz popis níže v této kategorii).

Pro: vysoký výkon, největší možnosti z herních platforem, možnosti rozšíření, konkurenční prostředí produktů, nejrozšířenější platforma, zpětná kompatibilita.

Proti: výkonově nevyužitý hardware pod Windows.

PlayStation (PSX)

Typ: konzole
Architektura: 32bit
Grafika: TrueColor
Zvuk: 16bit stereo
Herní legenda: WipeOut 2097
Výrobce: Sony

V roce 1995 se psalo o PSX jako o další možné revoluci, kterých v té době bylo na trhu mnoho a další se chystaly. Správnou předpovědí však byl úspěch této konzole, která v loňském roce zažila velký nárůst zájmu a ten si drží víceméně dodnes. Otázkou však zůstává, jak tomu bude do budoucna, zatím je stále na výslunní zájmu, ale pokud nepřijde brzy nová verze se zpětnou kompatibilitou, upadne do zapomnění, jako ostatní. Každopádně však představuje vynikající doplněk k PC do domácnosti, na který již není nebudou kladeny tak vysoké požadavky, neboť nejnáročnější část - hry - zastoupí právě tato konzole.

PlayStation má 32bitový RISC procesor, který mu dává postačující výkon - požadavky na procesor snižují akcelerátory a velké záložní RAM pro zvuk, CD nosič a grafiku. Když už jsme u té grafiky, tak má jedno z nejvyšších rozlišení (v kategorii) - 640 x 480 bodů v plném počtu barev - tedy jí nejde v této oblasti nic vytknout.

V porovnání s ostatními konzolemi shodné doby výroby patří k těm lepším, i když nemá mnohé finesy ostatních produktů - to však není důležité. Důležité je zde množství dobrého softwaru a dobrá podpora - a o to se mateřský gigant Sony postaral.

Konzole obsahuje, procesor, operační paměť, CD–ROM mechaniku a joypad ovladač. Volitelně mohou být připojeny až dvě periférie pro hru více hráčů. Mezi dokoupitelné příslušenství patří volant, myš a další specializované ovladače.

Pro: rozšířená platforma s relativně dobrým výhledem do nejbližšího budoucna, zajímavé hry a dobrý hardware, ovládání a ukládání pozic.

Proti: vyšší cena her.

ČAS BUDOUCÍ

Pokud se máme zamyslet nad budoucností herních strojů tak na dva až tři roky dopředu, moje předpověď by se dala shrnout asi takto: Playstation a PC. Neříkám, že se neobjeví nové platformy, nebo dokonce že Playstation nikdo nenahradí, ale struktura taková bude.

Na trhu je jasným faktorem PC, to již nikdo z trhu nevymete, tato platforma se o hráče bude dělit s jednou úspěšnou konzolí (maximálně dvěma). Důvodem není to, že by na konzole byli lepší hry, ale stále více se začíná prosazovat tzv. japonská domácnost, tedy něco na hraní pro děti (Playstation) a něco na práci pro tatínka (PC). Má to hned několik předností - na úspěšnou konzoli je velký počet zajímavých her (které jsou víceméně i na PC), avšak specializované konzole jsou přes svou kvalitu přibližně stejně drahé, jako multimediální upgrade do běžného počítače, který navíc jakožto základna pro hry by musel být mnohem výkonnější. Takhle máte za cenu dobrého PC na hry doma stroje dva.

SOUVISLOSTI

Datová média pro hry

Stále se zlepšující grafika a zvuk přináší vzrůstající nároky na velikosti ukládaných dat. Například obrazovka hry v rozlišení 320 x 200 a 256 barvách (počátky her na PC) vyžaduje pro své uložení 64 000 Bytů. Je-li hra v dnes běžném rozlišení 640 x 480 a stejném počtu barev, je vyžadovaný prostor čtyřnásobný a pokud hra využívá HiColorového režimu (65 536 barev), tak dokonce osminásobný - tj. 614 400 Bytů: na disketu by se tyto obrázky vešly dva. U animace je problém obdobný, jen je třeba násobit počtem snímků: jedna vteřina animace při 30snímcích za sekundu u rozlišení 320 x 200 a 256 barvách představuje takřka 2 MB dat! Je tedy zřejmé, že i přes poměrné úspěšnou kompresi dat již s disketovou instalací nevystačíme.

Prakticky všechny platformy (včetně konzolí) dnes využívají CD ROM nosiče na ukládání dat, jež přináší takřka pětisetnásobek diskového prostoru při větší spolehlivosti a menších nákladech na nosič - i tak ale nejnáročnější hry mohou okupovat více CDček - zvláště když je zde velký počet animací.

Zajímavé je, že původní názor tvrdící, že rozsáhlé hry ukončí pirátské kopírování, se ukázal nejen mylný, ale že situace je dokonce opačná - na jeden disk se běžných her vejde několik a za náklady pochopitelně podstatně nižší - vždyť prázdné cédéčko se dá sehnat za cenu kolem 60 Kč! To je rána pod pás všem výrobcům softwaru a možná další důvod k zamyšlení - jestli by software neměl převyšovat kvalitou nad kvantitou nových podivně fungujících verzí, aby kredit softwarových výrobců se vyšplhal v očích veřejnosti o pár stupínků výše.

Skutečně potřebuji rychlejší počítač?

Nerozšiřitelné herní konzole mají oproti klasickým počítačům obrovskou výhodu - všechny hry na ně vytvořené na nich chodí maximálně rychle. Důvod je prostý: vývojáři mají k dispozici pouze jediný hardware a tak to, co by počítač nestihl, to tam nedávají. U rozšiřitelných stanic je stále vzrůstající trend vymýšlet nové a lepší, což vede k tomu, že na svém počítači nejnovější hru nemusíte ani spustit, nebo vám poběží neúměrně pomalu. Programátorská etika jde mnohdy stranou a tak se vývojáři spoléhají na to, že v budoucnu bude k dispozici hardware, který jejich hru zvládne. Výsledkem jsou však neodladěné hry, které například kvůli častému využívání funkcí a periférií, jež výrazně rychlejší nejsou (CD-ROM, systémové přerušení, atd.) nebudou chodit rychle ani na počítači po pěti letech vývoje. Hra by měla být odladěna tak, aby na průměrném počítači doby, kdy je uvedena na trh, běžela v co nejvyšší kvalitě a majitelům v té době existujících nejvýkonnějších systémů přinesla maximum. Příklady z herních trhů jsou četné - Interstate '76, System Shock, In Extremis, atd.

Druhou oblastí jsou hry, které právě naopak nepočítají s tím, že by počítače mohly být v budoucnu výrazně rychlejší a tak se programátoři nezabývají synchronizací se systémovým časem. Výsledkem jsou hry, které například na nových Pentiích běhají tak neúměrně rychle, že si je jednoduše nezahrajete (Comanche Maximum Overkill, LHX, ...). Všechny tyto důvody přispívají k neblahému kreditu vývojových firem a spolu s malou stabilitou, problematickým chodem a nekompatibilitou se svým procentem podílí na nezmenšujícím se podílu nelegálních instalací.

Jak je patrné, ne vždy potřebujete rychlejší počítač, aby vám i nová hra běžela rychleji. A co je nejhorší, že ne vždy se můžete spolehnout na výpis minimálních a doporučených požadavků na krabici hry.

Pro ilustraci zde uvedu příklady typů her, které jednotlivé vývojové stádia PC hravě zvládají s odpovídajícími komponenty, pokud je hra dobře přizpůsobena hardwaru:

Typ hry	Rozlišení	Počet barev
386 DX/ 40 MHz		
Doom	320 x 200	256
Raptor	320 x 200	256
Need for Speed	320 x 200	256
486 DX4/100 MHz		
Doom	640 x 480	256
Raptor	320 x 400	65536
Need for Speed	640 x 480	256
Pentium 120 MHz		
Doom	800 x 600	256
Raptor	640 x 480	65536
Need for Speed	800 x 600	256
Pentium II 400 MHz		
Doom	1024 x 768	16777216
Raptor	800 x 600	65536
Need for Speed	1024 x 768	16777216

▶

Periferie současných herních strojů

CD-ROM

Mechanika na kompaktní disky se využívá namísto disket pro distribuci softwaru. Přístup na CD je totiž rychlejší, médium je spolehlivější a náklady na jeho výrobu nižší. CD-ROM pojme běžně kolem 650 MB dat.

DVD

Je nástupce CD ROMu, který však zatím trpí na ne zcela zavedený standard a odlišné pojetí tohoto zařízení u jednotlivých výrobců. DVD je jedno nebo oboustranný disk s jednou nebo dvěmi vrstvami záznamu dat. Kapacita je podle typu několikanásobně vyšší než u CD. Některé mechaniky budou umět na DVD i zapisovat.

HDD

Pevný disk je zařízení na které se ukládají data, u nichž se očekává trvanlivost a k nimž je potřebný rychlý přístup s možností přepisu. U osobních počítačů je pevný disk nezbytný, u konzolí je zbytečný, neboť delší nahrávací časy se obvykle přetrpí a není zapotřebí ukládat velké množství dat.

PROCESOR

Procesor je nezbytnou součástí každého počítače nebo konzole. Jeho úkolem je řídit určitou část počítače, kterou má přidělenu. Procesor může být jen jeden centrální, nebo jich může být více, aby jednotlivé součásti (grafika, zvuk, výpočty,...) fungovali rychleji.

MONITOR

Monitor je povinou součástí každého herního zařízení, které nevyužívá pro zobrazení prostředků virtuální reality (helmy, brýle, atp). Konzole mají z finančních důvodů namísto monitoru vyřešen výstup na klasický televizní přijímač.

PAMĚŤ

Primárně se v počítačích používá paměti pro dočasné ukládání programů a dat, se kterými je potřeba v maximální rychlosti pracovat. Operační paměť tedy slouží pro uložení právě spuštěných programů a nejpotřebnějších dat. Mimo tuto funkci je paměť používána pro urychlení přístupu na pomalejší periférie (Cache) či k uchovávání dat před zobrazením (obrazová paměť).

ZÁKLADNÍ SOFTWARE

Osobní počítače potřebují pro svůj provoz odpovídající programové vybavení. Základní aplikací je operační systém, který vlastně určuje, jaké další programy můžete používat. Pomocí operačního systému můžete počítač konfigurovat a využívat aniž byste příliš rozuměli samotné podstatě jejich konstrukce. Dnes nejoblíbenější platformou pro hry je operační systém Windows 95. K programům patří vlastně i hry, textové procesory určené ke zpracování textu, atp.

Nejnáročnější hra na PC

Bezesporu jedna z nejnáročnějších her všech dob je vynikající produkt firem Origin a Looking Glass Technologies - System Shock. Již jeho první verze pro rozlišení 320 x 200 v dobách Dooma ukázala, že jeho engine se blíží více 3D Studiu, než například zmiňovanému Doomovi. Dodnes technicky nepřekonaná hra však s sebou přinesla pochopitelně i úskalí spojené s obrovským požadavkem na výpočetní výkon, který plně 3D prostředí požadovalo. Zatímco v rozlišení 320 x 200 běhal System Shock na svižné 486 plynule, jeho Enhanced verzi disponující rozlišením až 640 x 480 a plastickým zobrazením neviděl běhat plynule nikdo. To mne inspirovalo k malému testu, kterému jsem podrobil tuto hru na několika zástupcích počítačů PC a porovnal, jaký výkon ve hře přináší dnešní novinky. Možná tím odpovím i na řadu nepoložených otázek.

Test byl proveden v rozlišení 640 x 480 a 256 barvách v celoobrazovkovém režimu v systému DOS. Konfigurací jednotlivých počítačů vás nebudu zatěžovat - postačí, když si řekneme, že hardware odpovídal použitému procesoru. Výsledky můžete vzít jako typický příklad ne zcela výrazného nárůstu výkonu u procesorů stejné kategorie. Největší skoky se projevují při přechodech na výkonnější model - generaci. Z toho si můžete vzít ponaučení například pokud budete chtít upgradovat počítač kvůli některé hře, která na vašem stávajícím stroji běhá pomalu. Nepočítejte tedy, například máte-li 100 MHz Pentium, tak vám upgrade na 200 MHz přinese zdvojnásobení rychlosti.

Procesor	Rychlost (snímků / s)
386 / 40	0,32
486 SX / 25	2,78
486 DX / 33	6,12
486 DX2 / 66	9,50
486 DX4/120	11,31
Pentium 120	15,60
Pentium Pro 150	16,24
Pentium II 266	20,1
Pentium II 400	27

Jak se dělá hra?

Vývoj her odjakživa patřil k nejsložitějším programátorským úkolům a největší nároky na jejich dovednost kladl především vývoj v operačním systému DOS na PC. Na rozdíl od běžných programů (i třeba tak složitých jako je 3D Studio) je práce i na běžných hrách mnohem složitější. Ve všech programech jde prakticky jen o algoritmus, který mnohdy není složitý - o rozhraní se již postarají vývojové prostředky. U her je případ složitější nejen kvůli tomu, že prakticky každá z nich by měla být originální a přinášet něco nového, ale také musí pracovat velmi rychle - navíc je zde nutné využívat obrovské množství fint a postupů, které ve výsledku vytváří ony krásné hry.

V poslední době, s nástupem Windows 95 a nových vývojových nástrojů, se i tato operace usnadňuje, ale jak je patrné, ne vždy je to k užitku. Programátoři sice mají podstatně jednodušší práci, to však ale mnohdy vede k tomu, že hry jsou zjednodušovány, aby bylo možné využít předdefinovaných procedur. V některých hrách (například remaky z automatů, hry od Microsoftu...) dokonce se začalo objevovat i padací menu (!) běžné v programech pro Windows.

Vývoj her pod DOSem představoval prakticky pro každou hru práci od začátku, složitá byla podpora různých typů zvukových karet i vyšších grafických režimů. Vývoj pod Windows standardizuje rozmanitý počítačový hardware a tak je programátorská práce jednodušší. PC se jako majoritní vývojová platforma prosazuje i při vývoji softwaru (a tedy i her) pro další platformy, jako jsou konzole (na kterých se programovat nedá), ale i další.

V otázce programovacích jazyků je na prvním místě platforma C/C++, která přináší nejlepší poměr výkon/možnosti/obtížnost, avšak není výjimkou, že jádra často opakovaných vnitřních rutin (enginů) jsou dopisována v Assembleru - tedy přímo nejnižším programovacím jazyku, jež přímo interpretuje strojový kód do jednoduchých příkazů.

System Shock ▼

Co jsou 8, 16, 32 a 64bitové počítače?

Zajímalo vás někdy, co jsou tato zvláštní označení, se kterými se setkáváte a kterými se ohánějí reklamní slogany, zejména u konzolí?

Základem každého počítače je jeden nebo více procesorů. Ty dokáží zpracovávat data z vnějších periférií (ovládací tlačítka, joystick, harddisk, CD-ROM) a obsluhovat výstupní zařízení (monitor, zvuková karta, atp.). Zjednodušeně řečeno, počítač přijímá a odesílá data na sběrnice, které se vyznačují různým počtem vodičů. Charakter procesoru určuje, jaký počet těchto vodičů může být. Data po sběrnici přicházejí v určitém, taktu (frekvenci) a pokud tedy osmibitový počítač získává data (například z paměti) po osmibitové sběrnici, získává každý takt osm elementárních údajů (bitů). Pokud je sběrnice 16bitová, logicky za stejný čas (při stejné frekvenci) přenese dvojnásobek a protože procesor je rovněž 16bitový, dokáže i přibližně dvojnásobek zpracovat.

Nejvýkonější počítače jsou vybaveny procesory 64bitovými, což však ale ne vždy znamená, že všechny 64bitové procesory jsou rychlejší, než 32bitové - mnohdy se totiž větší šířka pásma volí i kvůli ušetření, neboť tak lze získat velký paralelní výkon mnohem levněji. Proto se často i v oblasti PC setkáváme i se 128bitovými grafickými kartami, které mají velmi slušný výkon za cenu kolem tisíce korun.

Co přináší Internet hráčům?

Celosvětová síť přináší dosud nevídané možnosti. Stránky, či celé servery věnované vývojovým firmám, či dokonce jednotlivým hrám přinášejí stále aktualizované nové verze, různé doplňky, jednotky, úrovně či potřebné informace.

Není tedy výjimkou, že před vypuštěním hry naleznete na Internetu hratelné demo, ukázky z obrazovek atp. a po samotném začátku prodeje updaty opravující chyby, či přinášející nové možnosti hardwarovým akcelerátorům, atp. ▼

Jak hry začínaly

Od počátku vývoje počítacích strojů programátoři psali ve volném čase jednoduché hry pro odreagování obsluhujícího personálu, neboť počítače sloužily pouze pro práci (!). Není se tedy co divit, že hry byly velmi jednoduché.

Jak se však počítače dostávaly do domácností, zjistilo se, že opravdu jen mizivé procento lidí zajímá seriózní práce (v té době strašně omezená) a ostatní chtěli hry - čím dál tím lepší.

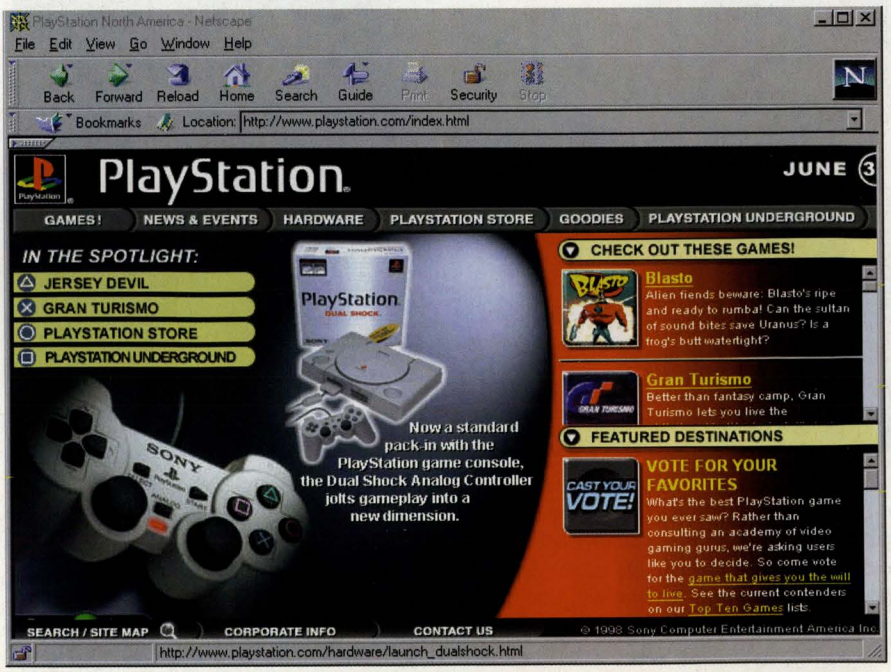
Jedno však zůstalo - ani sebelepší grafika a zvuk nenahradí hratelnost a tak většina i současných legendárních typů her vznikla už v prvopočátcích - byly to hry pro všechny, které se daly hrát jakoukoliv dobu a bavily neustále: pinball, tetris, arkanoid, sestřelování raket, padající bomby, děla, atd.

Jak fungují herní (pouťové) automaty?

Pokud hráváte na poutích ony známé automaty, tak by vás mohlo zajímat, co se skrývá uvnitř těchto strojů. Velcí výrobci těchto zábavních strojů (jako je Sega, nebo Konami) z velké části využívají svých vlastních konzolí a malých počítačů, neboť počet prodávaných automatů postačuje na živení i několika, veřejně neprodávaných platforem.

Uvnitř se tedy obvykle skrývá nějaká konzole (Sega, ale i například 3DO), či jednoduchý počítač (Atari 800, Amiga, PC) s připojením na televizní obrazovku (mnohdy doplněnou fresnelovou čočkou pro zvětšení obrazu, atp.), výjimečně i kvalitnější monitor. Ovládání je nahrazeno odolnějšími tlačítky či joysticky v různém provedení (například ve tvaru volantu, kulometu, letecké páky, atp.). Tyto herní stroje jsou zajímavé zejména ovládacími prvky, které vás usadí do kokpitu letadla, či na motorku atp. - samotné hry jsou poplatné levným platformám uvnitř.

Napsal ***Bedřich Smetana.*** *Lehce doplnil Lubomír Bláha. Autor je specialista na informační systémy u firmy Q-System.* ■



Periferie současných herních strojů

GRAFICKÉ AKCELERÁTORY A ROZHRANÍ

Grafické rozhraní má za úkol převést digitální data získaná od procesoru do podoby akceptovatelné obrazovému zařízení, tedy pro monitor v analogové složkové podobě RGB a pro televizor v modulované podobě, nebo ve videoformátu.

ZVUKOVÉ ROZHRANÍ

Obdobným typem zařízení je zvukové rozhraní, které však převádí digitální data obvykle na elektrický signál, který dokáže vybudit reproduktorové soustavy.

TISKÁRNA

Tiskárna slouží k převedení dat z počítače na papír nebo jiný podklad. Nejvíce tiskárnu využijeme v domácnosti například připsaní dopisů.

OVLÁDACÍ ZAŘÍZENÍ

Pro obsluhu počítače používáte ovládací zařízení. Zatímco si u herních konzolí obvykle vystačíte s joystickem, u osobních počítačů potřebujete klávesnici a myš. Díky těmto rozhraním však můžete počítač plnohodnotně využívat, například pro psaní dokumentů. Myš se využije nejvíce při obsluze moderních systémů a strategických hrách. Joysticky mívají různé provedení – od klasického klacíku připomínajícího letecký knipl, přes různé joypady až po plnohodnotnou výbavu závodního vozu, kterou tvoří pedály a volant.

MODEM

Modem je zařízení, pomocí kterého můžete komunikovat s jiným počítačem prakticky na celém světě. Jedinou podmínkou je na obou místech přivedení telefonní linky, může se využít i pro hru dvou hráčů u některých her. Modem je také využíván pro přístup k celosvětové síti Internet.

SCANNER

Scanner je vlastně opačným zařízením k tiskárně. Pomocí něj můžete převést libovolný tištěný dokument či obrázek do elektronické podoby a dále jej na počítači zpracovávat.

DIGITÁLNÍ FOTOAPARÁT

V poslední době se stále více rozmáhá éra digitálních fotoaparátů. Jedná se o obdobu klasických fotoaparátů s tím rozdílem, že nefotíte na film, ale do paměti přístroje odkud dokumenty můžete buď vytisknout nebo převést do počítače. Tento způsob fotografování má obrovskou výhodu v tom, že víte ještě před vyfocením, jak bude fotografie vypadat, můžete jí kdykoliv vyfotit znovu a nemusíte vyvolávat. Jedinou vaší další investicí je dobíjení baterií.

V dalších Excaliburech se budeme jednotlivým periferiím věnovat detailně.

Mulatky, mulati, mulátorky, mulátoři?

Emulátory!

Co to je?

Je to... ani kočka, ani pes... kočka s psíma nohama?

Emulátor je chtěný parazit, který zapříčiní degeneraci Vašeho počítače na nižší nebo vyšší druh tak, že ho již nepoznáte.

Tak třeba z Vašeho PC udělá ZX-81 nebo Spectrum, Amigu, Playstation, PP-01 nebo dokonce i Maťo-a!

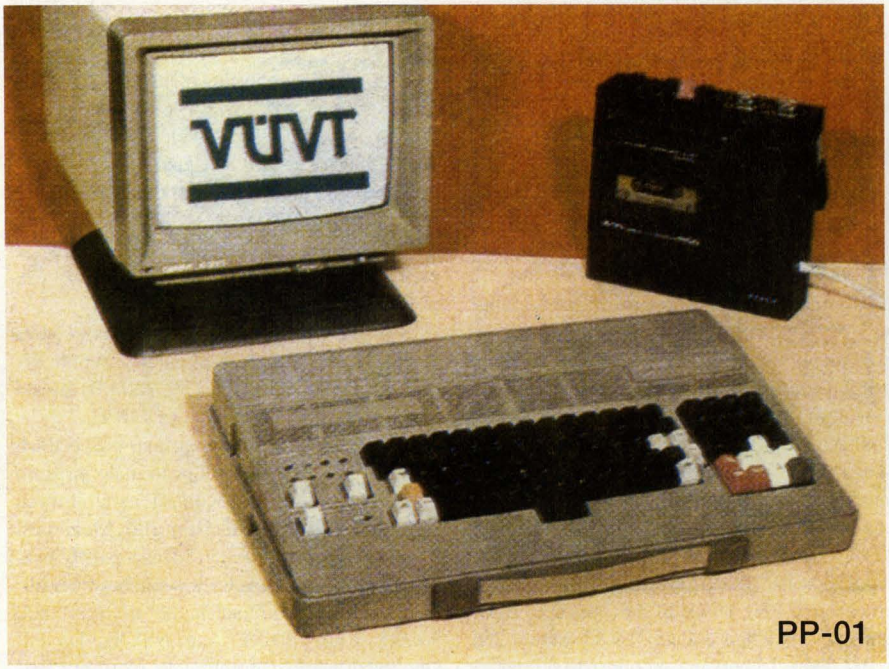
Nejprve pohled do prehistorie...

Na CD příloze tohoto Excaliburu jsme umístili i několik emulátorů osmibitových počítačů. Následující řádky by vám měly pomoci v rozhodování, který emulátor si pro svou oblíbenou platformu (Spectrum, PMD 85...) vybrat. Obzvláště pro legendární Z80 jich máme hned několik, a to jak pro Windows 95, tak i jeden pro MS-DOS.

OBRÁZKY: 3X VTM

Již několik pátků je tomu od doby, kdy padla železná opona a my jsme si pozvolna mohli začít kupovat téměř vše, co nás napadlo (pokud na to máme). Od té doby vývoj v oblasti výpočetní techniky v naší malé zemičce značně pokročil. Máme tu Pentia, Pentia II, laserové tiskárny, špičkové softwarové vybavení. Je pryč doba, kdy byl majitel ZX Spectra, Atari nebo Commodore králem. (Ale Amiga se stále drží! - pozn. ml) Přenesme se na chvíli do doby před sametovou revolucí a těsně po ní a popřemýšlejme o tom, jak to u nás vlastně s tou výpočetní technikou bylo. Poodhrňme roušku tajemství a nahlédněme minulosti přímo do tváře...

Bylo to v době, kdy jsem navštěvoval šestý ročník základní školy. Psal se rok 1987. Tehdy jsem se poprvé začal zajímat o počítače. Živě si pamatuji, jak jsem byl vykulený, když nám ve školním kabinetu učitel matematiky ukazoval první počítač, jaký jsem kdy viděl. Byla jím zvláštně vypadající, až nevzhledná krabice světle šedé barvy s nápisem PMD 85. Tento počítač měl jednu svou zvláštnost. Disponoval totiž vyjímatelnou pamětí v podobě zasouvacího modulu, který se nasazoval ze zadní horní části klávesnice. Příliš dlouho jsme ho však nepoužívali, a tak později sloužil spíše jako muzejní exponát. Na mne ale udělal zvláštní dojem. Najednou jsem si pomyslel, jaké by to asi bylo, kdybych také já uměl ovládat takovou skvělou techniku. A tak jsem se přihlásil do kroužku počítačů. Zde jsem také poprvé potkal již známějšího a legendárního nástupce posledně jmenovaného PMD. Byl jím počítač ZX Spectrum 48 kB. Kdo by tento fenomén neznal. Vidím to, jako by to bylo dnes. Jeden jediný počítač Spectrum byl utiskován tlupou asi deseti nenasytných dobrodruhů, jež by si na



PP-01

něj chtěli sáhnout, blíže se podívat a alespoň zmáčknout jediný čudlík, jedinou klávesu. Jaké bylo později naše překvapení, když jsme zjistili, že na onom zázračném přístroji se dají hrát i hry. Úplně první hrou, jakou jsme my dobrodruzi v počítačovém kroužku viděli, byl podzemní lupič jménem Gotcha. Byl to panáček s punčochou na hlavě, který se prodíral podzemními chodbami a různými labyrinty ve snaze uloupit vše, co není přibité či přilepené. Ale vezměme to všechno pěkně po sobě.

Prvním osmibitovým počítačem byl ZX 81, avšak jeho známějším kolegou se stal bezesporu ZX Spectrum s gumovou klávesnicí. Právě kvůli této vlastnosti byl obdařen přezdívkou „gumák". Byla to vlastně klávesnice černé barvy obdélníkového tvaru o rozměrech asi 30 x 20 cm a přes dolní pravý roh měla tři pruhy modré, zelené a červené barvy. S tímto počítačem se setkala i celá řada počítačových fandů u nás a nemohou si ho vynachválit. A proč by taky ne, vždyť právě ON tvořil páteř výzbroje počítačových fandů a hráčů té doby. Sloužil také za základ pozdějších verzí ZX Spectra a v té době ještě tuzemského (vyráběl se na Slovensku) Didaktika.

Dalším důstojným nástupcem „gumáka" byl klasický ZX Spectrum 48 kB. Přesně takový, jaký jsme používali ve škole na počítačovém kroužku. A co teprve ve spojení s tiskárnou. To bylo něco. Na počítači se dal tisknout text i obrázky! To byla pro nás novina. Tedy ne, že by to na gumákovi nešlo, ale já jsem to poprvé viděl až u jeho nástupce a gumáka jsem neznal (za což se omlouvám příznivcům těchto mašinek). Zvláštní byl způsob, jakým se programy nahrávaly do paměti počítače. Vždyť k tomu stačila obyčejná kazeta, jaká se používala do kazetových magnetofonů a nějaký ten přehrávač! Jenom při nahrávání to loudilo podivné zvuky. No nic, když se to jinak bez toho rámusu nenahraje...

Léta šla dál. A já si také pořídil onen zázračný přístroj. Tehdy jím byl Didaktik M. Ještě ho mám někde ve skříni. Když mne přepadne nostalgická nálada, vyndám „emko" ven, sfouknu prach a dlouze se na něj zahledím. To je on, mého srdce šampión. On byl první a jediný. On, ta světle šedá klávesnice se spoustou kláves. Vzpomínám si, jako by to bylo dnes na den, kdy jsem si Didaktika koupil od svého kamaráda a přinesl ho domů. Bylo to odpoledne po škole. A ten den jsem se ani neučil, ani nejedl, ani nepil, ani nechodil na záchod. Zapojil jsem MÉ počítadlo a hrál a hrál a hrál. Až do pěti hodin do rána. Taková to byla rána. Pak jsem si šel na dvě hodinky odpočinout. Příští den jsem šel do školy téměř přímo od počítače. Celý ospalý, s kruhy pod očima, rozcuchaný, bez snídaně (nestihl jsem se ráno ani najíst) a s volně naházenými učebnicemi v batohu, o nichž jsem ani nevěděl, zda je vůbec ten den budu potřebovat. A jaká to byla později novinka, když jsem se dozvěděl, že existují pro tyto počítače také disketové jednotky. Musel jsem ji mít. Ale nic nebylo zadarmo. Nejprve si na to člověk musel ušetřit - což v mém případě nepřipadalo v úvahu, nebo vydělat. A tak jsem o prázdninách doslova „makal jako šroub" s představou, že si ji nakonec stejně koupím. A koupil. Byla to disketová jednotka s označením D40 na 5,25" diskety. Disponovala přenosovou rychlostí 24 kB za sekundu, což byl vzhledem k přenosu z kazety značný pokrok. A navíc odpadlo to protivné ječení doprovázející nahrávání z kazety. Pomlaskával jsem si, jak je můj počítač rychlý a co všechno dovede. Za pár týdnů se do mé výbavy přidala i jednojehličková tiskárnička TESLA BT-100. K důstojnému tisku na této tiskárně byl zapotřebí také důstojný textový prográmek. A ten na našem trhu naštěstí byl. Asi nejlepší textový program na osmibity, jaký jsem kdy viděl - DESKTOP. Bylo až s podivem, co všechno se dalo vměstnat do oněch přibližně 26 kB. Tento program uměl vkládat obrázky, disponoval proporcionálním písmem, uměl různě zarovnávat text, míchat několik druhů písma v jediném textu a měl volnou paměť na 22 kB textu, což bylo při kapacitě paměti počítače se 48 kB úctyhodné. Navíc byl program český a umožňoval tedy spoustu výhod pro „našince", porozuměním nápovědy počínaje a pravidelnými updaty konče. A navíc oplýval vlastností, kterou později měly až stroje PC. Totiž text, který byl viděl na obrazovce vypadal přesně tak, jako to, co se vytisklo na tiskárně. Na Spectrum vůbec existovala celá řada velmi schopných prográmků. Namátkou vzpomenu alespoň ty domácí. Tak například tabulkový procesor Calculus. Byl obdobou C602 nebo Excelu na PC a strčil by je hravě do kapsy. Na svou dobu měl příjemné uživatelské prostředí a poskytoval silný potenciál pro tvorbu různých tabulek. Dokonce se z něj dalo tisknout na 24 jehličkové tiskár-

Amiga 1000

ně. Dalším programem byla slovníková databáze Tolstoj, která rovněž byla na velmi vysoké úrovni a umožňovala libovolně do slovníku přidávat nebo ze slovníku vyřazovat slova.

Po čase se objevil nástupce mého oblíbeného „emka“. Jmenoval se Didaktik Kompakt. Byl to luxusní osmibitový počítač podobný Didaktiku M a měl vestavěnou 3,5“ disketovou mechaniku. Odpadlo tedy všemožné propojování kabelů mezi disketovou mechanikou a počítačem a zároveň výrobci ušetřili počítačovému fandovi i něco málo místa na stole. Také malé 3,5“ diskety byly lépe k sehnání než ty větší 5,25“, snadněji se skladovaly, lépe se vešly do kapsy a vůbec. O Didaktiku Kompakt nemá cenu se příliš rozepisovat, protože je ve své podstatě totožný s Didaktikem M a domnívám se, je dosud v prodeji.

Pro úplné dokreslení situace musím ještě uvést další mutace ZX Specter a jejich doplňků. Tak tedy: existovaly také ZX Spectra se 128 kB paměti, lepšími zvuky a samozřejmě také grafikou, ZX Spectrum +, ZX Spectrum +2, +2A, +3 a spousta dalších, o kterých nemám až takový přehled. Také se pro počítače kategorie ZX Spectrum a spol. (Didaktiky a nevím co ještě) prodávaly různá rozhraní. Ať už běžně u-

žívaný interface UR-4 používaný pro komunikaci s joystickem nebo tiskárnou nebo speciální zvukový interface Melodik, který z vašeho osmibiťáku udělal hotové hudební studio.

Důležitá jsou také některá technická data. Počítače řady ZX Spectrum a Didaktik pracovaly na bázi procesoru Z80 s taktovací frekvencí 7 MHz. Uvedu technická data počítačů, které se vyráběly na našem území. Didaktik M byl programově téměř 100% kompatibilní s počítači ZX Spectrum 48 kB, byl vybaven procesorem Z80, 16 kB ROM (obsazeno Basicem), 48 kB RAM, video i TV výstupem 256 x 192 bodů, 15 barvami na obrazovce, měl 45 kláves, vstupy pro 2 joysticky, vstup a výstup pro magnetofon, sběrnici pro připojení periferií (tiskárny, joysticky...).

Pro ucelený výčet řady didaktiků je nutno doplnit ještě Didaktik Gama. Tento počítač byl, na rozdíl od svých předchůdců, vybaven 85 kB paměti, což byla ve své době prostě bomba (doposud se ve většině případů totiž užívaly Spectra se 48 kB paměti).

Nakonec o Spectrech a spol. uvádím ještě několik postřehů:

1. Speciálně pro Didaktik M a Kompakt se prodávaly RGB výstupy, jež umožňovaly připojení EGA nebo Herkules monitorů.

2. V roce 1996 se dal koupit Didaktik M za 3 200 Kč a Didaktik Kompakt za 6.600 Kč, disketová jednotka D80 (3,5“, 720 kB) stála 4 700 Kč. Všechny ceny uvádím s DPH.

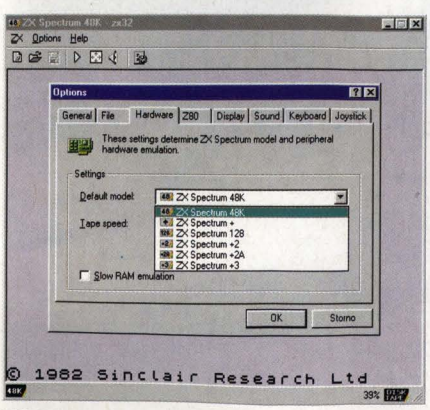
Ale dost bylo již bylo napsáno o Spectrech a Didaktikách. Dáme nyní něco málo prostoru také jiným platformám v oblasti osmibitových počítačů na našem tehdejším trhu. Mezi další hojně užívané konkurenty Spectra patřily bezesporu počítače Atari. Byly vyráběny v několika typech a modifikacích. Ať už Atari 800 XE/XL, Atari 130 XE, Atari 600 XL. Do dalšího výčtu nutno zahrnout další platformy, např. Sam Coupé, Commodore 64 - dodnes velmi populární, Sharp, Apple II atd.

...Nakonec něco o emulátorech

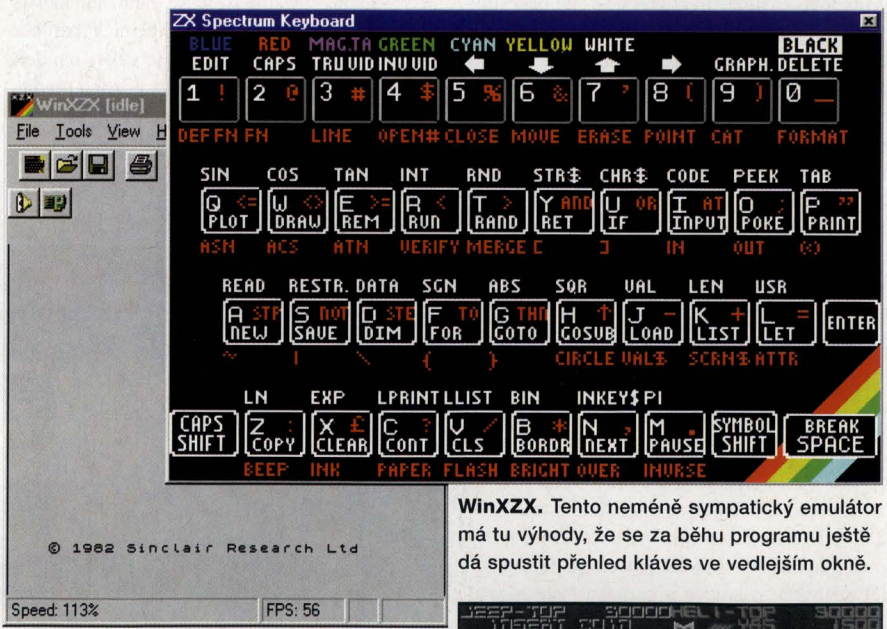
ZX Spectrum

ZX 32

Do skupiny emulátorů pro Windows 95 patří ZX 32. Jedná se o velmi schopný programek emulující snad všechna Spectra od 48 kB až po Spectrum +3. Navíc využívá pro zvuky zvukové karty Adlib, Soundblaster a kompatibilní. Dá se zvětšit na celou obrazovku, lze v něm upravovat rychlost emulace, emulování, joysticky a další, velikost okna v případě, že jej spouštíte pouze v okně. Z emulátorů Spectra pro Windows 95 patří mezi nejzdařilejší a navíc lze získat jeho nové verze nebo updaty přímo na internetu a to zdarma na adrese http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932/.



ZX 32. Asi nejlepší emulátor ZX Spectra pro Windows 95, umí emulovat snad všechna Spectra.



WinXZX. Tento neméně sympatický emulátor má tu výhody, že se za běhu programu ještě dá spustit přehled kláves ve vedlejším okně.

WinXZX

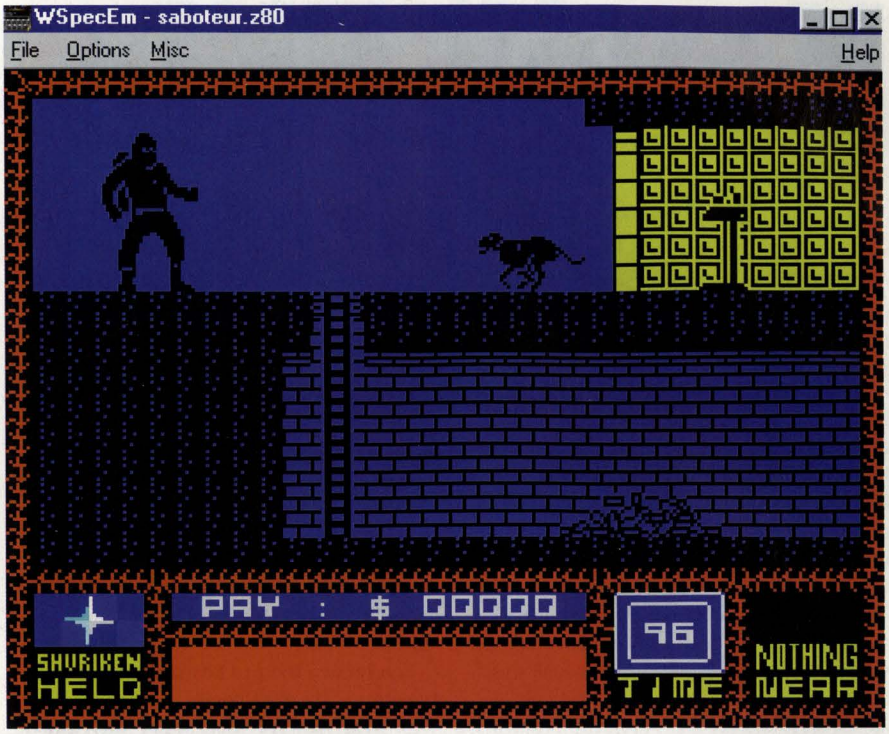
Dalším emulátorem Spectra pro Win 95 je unixovský WinXZX jež je nápadně podoben ZX 32. Avšak některé hry pro Spectrum nezvládá, zasekává se a občas jsou problémy s nastavením velikosti okna. V zásadě se však také jedná o docela dobrý kousek. Opět jej lze zdarma stáhnout z internetu, a to na adrese http://www.ics.uci.edu/~savoiu/win/xzx/.

WSpecEm

A do třetice zmiňuji emulátor WSpecEm. Ten, na rozdíl od předchozích, umí pracovat s několika různými typy souborů. Umí také převádět soubory s příponou .tap (programy překonvertované z kazety) do formátů souborů s příponou .Z80. Lze ho bezplatně stáhnout z internetu na adrese http://www.idt.ipp.pt/~rff-ribe/wspecem.html.

ZX 80 v3.05

Mezi emulátory Spectra pro DOS patří pouze jediný, zato však velmi dobrý emulátor Z80 verze 3.05, který je pouze jakousi demoverzí. Plná verze je totiž k sehnání i na našem trhu (firma JIMAZ) za poměrně příznivou cenu 500 Kč. Tento emulátor může směle soupeřit se svými soky pro Win 95 a asi by na celé čáře i vyhrál. Umí opět přepínat rychlost emulace v procentech, emuluje různá výstupní zařízení, umí načítat ROM jiných počítačů kompatibilních se Spectrem. Když například nahrajete ROMku z Didaktika a spustíte emulátor s patřičným parametrem (mimochodem je jich několik desítek), spustí se vám de facto vaše EMKO.



WSpecEm: Emulátor od portugalského autora Rui F. F. Riberia hravě zvládá emulace 48kB ZX Spectra, dokáže načíst spoustu formátů, umí mezi nimi převádět (např. ze souboru *.tap na *.z80 apod.)

ostatní

Dále na CD číslo 68 najdete emulátory na první český klon Spectra, PMD 85 určený pro DOS. Emulátor Apple II, předchůdce dnešních Maců, emulátor Commodore 64 - C64 (http://www.geocities.com/SiliconValey/Park/6558/win64.htm) - slavného a poměrně dlouho používaného počítače a nakonec přikládáme ještě emulátor Game Boye. K tomu všemu přikládáme na otestování několik her.

Speciálně ke Spectrům v adresáři E:\Emulator\Spectrum\Hry se nachází jako bonus více než 200 her volně stažitelných z internetu. V ostatních případech, bylo-li to možné, jsme zahrnuli v adresářích k jedlotlivým emulátorům také hry, které v nich lze spustit.

A proto: „Zkoušejte ten svůj emulátor a zavzpomínejte si nostalgicky na doby, kdy byl majitel osmibiťáku králem. Oprašte svoje vzpomínky a nechte se vtáhnout atmosférou svého mládí stráveného u osmibiťáků. Přejeme vám, abyste se dobře bavili...“

-M. Čampulka, úvodní titulky **-ml-**

Kovář Filip Kovář

Povídka podle téměř skutečné události.

Zlatavý kotouč Slunce pozvolna rozdával plnými náručemi narudlý úsvit okolní krajině. Temná hradba lesů se počala vyjasňovat a všeliké ptactvo rozehrálo svůj každodenní koncert. Mlha zprvu se nemoha rozhodnout zda má vzdát svůj boj s novým dnem počala ustupovat do roklin a za krátko se ztratila docela. Den převzal žezlo nad nocí odpočatém světě a vše souznělo v dokonalé harmonii.

Přesně tohle vytanulo v mysli Filipa Kováře, když se konečně probourал přes nemožně kostrbatou telekomunikační síť na Internet a našel server Ultimy On-Line. Už o tom hodně slyšel, ale celá hra působila ještě majestátněji než nejfantastičtější zkazky o ní. Pro svou postavu si vybral povolání kováře a dal si jméno, jak jinak, Filip. Grafika sice nic moc, ale atmosféra byla jednoduše nenahraditelná. Pocit ničím nespoutané svobody zaplavil jeho nitro pokaždé když usedal do svého starého křesla před monitor. Vpíjel se očima do dění na obrazovce a přestával vnímat okolní svět. „Jenom jeďte na chatu sami, potřebuju si udělat něco do školy. Hrozně nás přetěžujou!" Rodiče nasedli do auta a jeli se rekreovat, zatímco Filip už dávno v Ultima worldu kutal uhlí a železnou rudu na výrobu dalších mečů, štítů a brnění.

Z Filipa, učně kovářského, se stal mistr. Pro svůj neobyčejný um byl vyhledáván celou řadou dobrodruhů, kteří zatoužili po opravdu dobré zbrani. V celém širém okolí nebyl nikdo, kdo by mu sahal byť jen po kotníky. Nízké zděné stavení vypouštělo ze svého komína skoro nepřetržitě oblaka šedavého dýmu a od východu slunce do soumraku se kolem linuly tóny kladiva tancujícího v tvořivém čardáši po mohutné kovadlině. Kovář Filip se stal legendou.

Filip měl ohromnou radost ze hry, a tak každou volnou chvíli trávil u počítače. Jen co přišel ze školy, hodil obloukem batoh s učebnicemi pod stůl a startoval své spolehlivé Pentium. Odpoledne se pomalu přehouplo do večera, večer do noci a pozdní noc do časného rána, a tak se stávalo, že nezřídka nacházela Filipova maminka v půl čtvrté ráno spát svého syna se šťastným výrazem ve tváři před obrazovkou monitoru. Ráno se Filip osprchoval, zakousl něco k snídani a s nechutí vyrazil směrem ke škole. V dusnu učebny se mu pak klížili oči po probdělé noci a nemyslel na nic jiného než aby mu někdo jeho hrdinu zataraseného v jeho útulné kovárně nezabil. Čím více však takhle uvažoval, tím delší se mu hodiny zdály. Minuty se prodlužovaly a vteřiny se jen neochotně přisypávaly ze jsoucna do minulosti. O přestávkách chodíval kouřit na školní záchody, aby nějak uběhla ta nekonečně dlouhá přestávka. Namodralý kouř táhnoucí se z cigarety mu připomínal svého uhelného bratra, který kraluje v komině jeho kovárny. Oharek byl tak podobný rozpálenému uhlí, na kterém koval ty úžasné meče. Když cigareta ukončila svůj jepičí život v záchodové míse a znovu se ozval ten příšerně otravný zvonek, nevěděl Filip jak přežije další ukrutně dlouhou hodinu.

A tak se stalo, že Filip Kovář oslavil své osmnácté narozeniny unesen kouzlem počítačového světa. S rodiči si jen připil šampaňským, vzal si dárky, ve spěchu je rozbalil (ne že by ho zajímaly, ale slušnost je slušnost) a už uháněl k počítači. Ale přece jen měl důvod k oslavě.

Dnešní den byl pro kováře Filipa jiný než ty ostatní. Již před časem se rozhodl. Dnes však vzal nejlepší meč, který kdy ukoval a vyzbrojen odvahou spěchal k labyrintu v nedalekých kopcích. Nečistí počaly řádit a on už byl dostatečně silný na to zbavit svět jejich přítomnosti. Podoben Thorovi rozrazil černý portál a beze strachu vešel dovnitř. Slizké stěny opalizovaly narudlým světlem a ze všech stran se draly ohavné příšery. Meč se míhal v zatuchlém vzduchu a těla kreatur jeho čepeli nemohla odolat. Zombie a kostlivci žijící v tomhle hnijícím bludišti po celá staletí zemřeli podruhé. Navždy.

„Jo, jo, jo!!! Mám to! Sem nejlepší!" řval Filip do ztemnělého bytu. Už nebyl jen prostým kovářem. Byl z něj hrdina. Mravenčení na temeni prozrazoval stav nejvyššího vzrušení. Už ho nemůže nikdo zastavit. „Zejtra si nechám do meče zaklejt ňákýho toho démona a budu ve vatě." *Jenže jak ten den vydržíš? Zítra máš sedm hodin školy!* Jeho vnitřní hlas oznámil neúprosně tvrdý fakt, který nebylo možno nikam schovat. *To se přece nedá vydržet! Normální svět je nuda. Nějak to vymysli. Ty to dokážeš! Jsi přece mistr Filip Chrabrý!* Tahle slova jeho druhého já ho sice trošku postrašila, nicméně to byla přece pravda. Filipa Chrabrého nedonutí nikdo, aby dělal to, co nechce!

A tak si Filip Kovář, až doposud poměrně svědomitý student, vytvořil razítko svého obvodního lékaře a jeho spolehlivá Hewlett-Packardka tiskala do omluvného listu jedno za druhým. Občas se sice ve škole ukázat musel, ale vydržet se to dalo. *Výborně mistře, opět jsi zvítězil!* Chválil ho vnitřní hlas. Ale nad kým?

Filip Chrabrý se stal pojmem mezi hrdiny skorem celé země. Jeho věhlas daleko překročil hranice hrabství a tryskal na všechny strany jako živá voda. Na celém širém světě nebylo pošetilce, který by vztyčil meč proti tomuto udatnému rekovi. Černý oř nesl svého velitele a pána v stříbrném brnění opásaného rudou šerpou, na které odpočíval zavěšen bájný meč, do všech bitev a tažení. Plynutím let přizdobil své jméno rytířskými ostruhami a přídomkem NEPORAZITELNÝ.

Lež má údajně krátké nohy. Ne vždy, nicméně se stalo, že ředitelství školy přišlo na nekalé čachry provozované Filipem ve spolupráci s jeho tiskárnou. Vyšetřování, kázání a podmínečné vyloučení. Opět musel chodit do školy a navíc dohonit všechno zameškané učivo. Má dáti, dal, zahraniční obchod, bankovnictví a mnoho jiných represivních prostředků použili nepřátelští profesoři obchodní akademie proti mladému vojevůdci. Hodiny se táhly ještě hůř než dřív, cigaretový dým bolestně připomínal mastný čmoud líně se rozlézající po bitevním poli krátce po boji, povyk ostatních studentů na chodbách nebyl nepodobný bitevní vřavě a rudý oharek byl okem plným zuřivosti, nekonečné zuřivosti. Filip téměř přestal jíst, zhubl o deset kilo a oči mu zapadly hluboko do lebky. Jeho upíří obličej rámovaly vystouplé lícní kosti a jako zavřená brána do pekel vypadaly úzké odkrvené rty.

Kdož poviš, co přihodilo se Filipu Neporazitelnému? Kdysi uznáván a ctěn propadl duši. Dříve vždy vítán všude kam přišel. Nyní strast, bolest a smrt provázejí jeho kroky. Vesnice dávají bohům oběti by odvrátily příjezd temných legií lorda Filipa. I města s hradbami až ke hvězdám se obávají jeho jména. Filip zván nyní Temný drancuje bez přestání zpustošenou zem a žije z jejích slz. Jak praví písmo: všeliké tvorstvo pozemské řídí se zákony božími. Čas žít, čas zemřít. Zemřeš, Filipe Temný!

Čas při hře plynul závratnou rychlostí. Den a noc se střídaly. Den ve škole jako ve snách a noc před obrazovkou jako voda. Filip se vyžíval v drancování herního světa a dovedně utíkal před strážci bezpečnosti Ultima worldu, které do světa nasadil sám výrobce hry, aby ochránil ostatní hráče před takovými jakým se stal Filip. Na útěku před strážci, na stopě svým obětem. *Dej jim co proto! Vidíš? Třesou se! Jsou bílí strachy. Ukonči jejich nicotné životy ať vědí, s kým mají tu čest!* Řvalo nepříčetně jeho druhé já. Jedině u počítače se cítil ve své kůži. Bylo to potěšení. Byl opravdovým pánem světa. Ne nadlouho.

Ó jásejte! Všichni padněte na kolena do prachu a vzdejte hold udatném hrdinovi, který v nerovném boji porazil Filipa Temného a přiváží jeho hlavu nabodnutou na kopí. Ctěte jej a vzývejte. Temný sen skončil a žití může plynout dál. Zlo bylo přemoženo.

Nemohl věřit svým očím. Přišel ten hnusnej Ultima hlídač a prostě ho zabil. Jeho hrdina byl mrtvý! On sám byl vlastně mrtvý! NEEXISTOVAL! *Neobstál's! Nejsi nic!* Konstatovalo s podtónem opovržení jeho druhé já. Svět kolem začal ztrácet obrysy a nakonec se rozplynul úplně. **- Jan Beránek** ■

Policie na tahu

Souboj počítačového undergroundu a policie, který nikdy soubojem nebyl.

"No jo, jenže co když na tebe přijde softvérová policie! Co potom, he??" ptá se směšně naivně Michálek, tragikomedická postavička kutnohorské průmyslovky, ostříleného počítačového piráta. Pirát šíří warez celé roky a ví, že postih mu téměř nehrozí.

Žádná softwarová policie neexistuje. V České republice nebyl nikdy zadržen, natožpak obviněn či odsouzen jediný hacker. Mnoho hackerských skupin i jednotlivců leze "uvnitř" webových serevrů ministerstev i samotné policie a dělá si prakticky co chce.

Člověkem, který novinářům snad trochu s nadsázkou tvrdí, že je jediným zástupcem softwarové policie v ČR, je kapitán Jiří Dastych (mezi hackery známý jako jd). Do práce si musel přinést svůj soukromý počítač a tvrdí, že není třeba vytvářet speciální skupinu pro boj s počítačovou kriminalitou. JD spolupracuje se sdružením BSA, které jistě všichni správní piráti znají ze svých nočních můr - a BSA občas i oslaví úspěch. Několik warezáků již bylo polapeno, na Invexu jste mohli vidět stánek s demonstrativními fotografiemi neoholených týpků s dlouhými vlasy a protokoly o zabavení cédéček, disků a dalších nezbytností (mimochodem, celkem mě šokovala detailnost protokolu typu zadržený předmět: čtverečkovaný papír formátu A4, přeložený na půl, s přeškrtnutým textem "do pondělí Ivanovi"...), všude kolem se válela pálená cédéčka, DATky, disky...

BSA (Business Software Aliance) je sdružení společností produkujících komerční software, založené za účelem ochrany autorských práv. Zastupuje tyto společnosti v řízeních kolem nelegálního šíření software. "Spolupráce je velmi dobrá a má tendenci ke stálému zlep_ování," tvrdí Dastych.

"Jenže BSA jsou dva lidi," filozofuje hacker Ook nad večeří v útulné restauraci v Praze, kde se koná setkání elitních hackerů z celé ČR a SR. "A mimoto stejně nepřijdou do škol, protože Borland i Microsoft školy podporují a zvýhodňují. Přitom na školách je warezu snad nejvíc," uzavírá. Naproti němu sedí Pajka, elitní hacker obou domén a spokojeně se usmívá nad groupou, která se na cZert session sešla. Do útulné restaurace vtrhává Policie a chce vidět občanky. Hackeři ztuhnou, a když velitel zásahu vysvětlí, že se prý má ukrývat pachatel loupežného přepadení, dají se do bujarého smíchu. Zmatený policista se snaží sjednat klid.

Dastych odmítá komentovat informaci, že policie nyní obchází všechny účastníky setkání a mámí z nich další údaje. JD je hackerům pro smích. Poté, co se pokusil přidat k hackerům na mamédiích a byl odhalen, si z něj tropí samé žerty. "Czert teď zalezl, chytit ho můžeme, až zas něco provede," řekl loni v rozhovoru pro MF Dnes. Letos v Brně prohlásil cosi v tom smyslu, že další útoky přibližují cZerty ke konci jejich hackerské kariéry. Krátce nato byla změněna stránka Policie ČR a byl na ní umístěn parodický text na toto jeho prohlášení.

Jak JD reagoval? Jak se cítil? "Cítil jsem se normálně, nemyslím si, že škádlení Policie opakováním napadení web stránek je to nejrozumnější." CzERTi se jen smějí. Jejich dopadení však pro Dastycha prý přesto nemá žádný osobní význam. Aktivity cZerta označuje za protiprávní, pokud se je podaří zadržet, obviní je z trestného činu podle § 257 a trestního zákona, který je zaměřený na získání neoprávněného přístupu k nosiči informací s úmyslem způsobit škodu nebo získat neoprávněný prospěch.

Hackeři se však brání tím, že žádnou škodu nezpůsobili. Vědomi si toho, že můžou porušit práci někoho jiného (nebo toho, že by způsobili škodu a mohli být souzeni?), zanechávají většinou na napadených serverech i zálohy starých stránek. Žádná škoda tím nevznikne. Dalším problémem je podle právníků nehmotná povaha důkazů. Systémový log nemůže prý být brán jako důkaz. Napsat si jej může kdokoliv ve Wordu a změnit datum a čas poslední změny...

Vraťme se však na půdu warezu, čili nelegálního softu, kde JD společně s BSA slaví nejeden úspěch. Typický počítačový pirát nejprve shání hry od kamarádů, vyměňuje, stahuje z Internetu a u známých, kamarádů, nebo v oficiálních "palírnách" si nechává "vypalovat" cédéčka s warezem, který dál prodává za relativně nízké ceny. Když se penízky hezky nakupí a není už co na počítači vylepšovat, našetří si na vlastní CDR-mechaniku, čili vypalovačku. Počáteční investice kolem 12 000 Kč se velmi brzy vrátí, stačí pár inzerátu na koleji, v Annonci... Pokud se však inzerát dostane do rukou softwarové policii, nebo se nějaký "kamarád" chce pomstít za vira ve svém počítači, začíná pirátův pád. Sedí si tiše ve svém pokoji na koleji, počítač tiše vrní, data se vesele přesouvají na zlatavý kotouč, penízky příjemně hřejou v kapse... Ozve se zabušení na dveře. Než stačí vstát a rozhlédnout se, vtrhává dovnitř policie, důkladně prochází pokoj a zabavuje na co přijde. Pak warezáka odvedou k výslechu.

"Jde o standardní policejní práci," říká jd, "ale v tomto případě namířenou proti porušování § 152 trestního zákona - porušování autorského práva. Zatčení je naprosto obvyklé. Přijdeme, zjistíme co můžeme, a odejdeme spolu s pachatelem, na základě důkazů je následně obviněn vyšetřovatelem z trestného činu. Obvyklý pachatel je člověk ochotný a spolupracující, pravda až po předložení důkazů, které má k dispozici policie. Při zatýkání neklade odpor, ostatně by byl zbytečný."

Počítačových pirátů, kteří vydělávají těžké peníze, je mnoho a ne každý veřejně inzeruje své "produkty", které mají často vyšší kvalitu než originály. Ještě více je obyčejných lidí, kteří si kopírují diskety a cédéčka pro svou vlastní potřebu - asi 80% softu u nás je nainstalováno ilegálně. Tedy zadarmo.

Mimo krásných zlatých cédéček s posledními herními peckama, která spousta z vás kupuje za pár stovek, se warez nekontrolovatelně šíří i na Internetu. Dost často si založí warez site správce nějakého školního serveru na úkor práce studentů. Proti tomuto fenoménu svým způsobem bojovala i skupina SERT a na ni navazující CzERT. Za svými činy však nevidí nějak hlubší morální cíle. Prostě je nemají rádi.

Tímto článkem jsem rozhodně nechtěl mentorovat a říkat, abyste si utíkali koupit legální soft. Vím, že byste to stejně neudělali. Nebudu předstírat, že jsem si nikdy žádný warez nezkopnul. Tady máte pár názorů a pár úhlů pohledu a stravte je, jak umíte. **- Kangaroo** ■

7 AMIGA MAX
Příloha časopisu Excalibur pro přátele počítačů Amiga

VÁŽENÍ čtenáři, tradičním oslovením vás vítám u netradičního sedmého čísla Amiga MAXu. Chtěl bych vám poděkovat za odezvu, která následovala po vydání Ex67. Opět jste nám začali posílat své dopisy, žebříčky a příspěvky do CZ Made, a my bychom byli velmi rádi, kdybychom si vaši pozornost nemuseli ještě někdy vynucovat takovými nářky, jakými jsem zaplnil minulý úvodník. Děkujeme!

A teď proč je tento Amiga MAX netradiční. Ti, kteří už nahlédli do obsahu, už to vědí a pravděpodobně se jali nadávat. V tomto čísle je totiž jen jedna recenze. Není to způsobeno tím, že bychom neměli v zásobě žádné články, na své uveřejnění stále čekají např. testy Street Racera a Master Axe. Ale v poslední době se toho událo tolik, že jsme se rozhodli dát přednost zpravodajství. Kromě klasických Martinových novinek se podíváme, co bylo k vidění na květnové londýnské výstavě World of Amiga, mrkneme se, jak asi budou vypadat Genetic Species a Olofight a dozvíte se, co se skrývá za tajemným názvem Napalm. V exkluzivním rozhovoru vám přiblížíme zákulisí tvorby fantastické české doomovky Enforce a Terminator2 se rozepsal o famózním Multiple Arcade Machine Emulatoru, jenž najdete i na tomto CD (verze pro Amigy s 030-060, PC a MAC). V příštím čísle vás naopak čeká záplava recenzí na hry, které by měly v krátké době dorazit - Genetic Species a další.

Neustále se dotazujete, jak to tedy bude s dovážením a prodejem originálních her. Tak tedy - ještě chvilku vydržte! V tuzemsku jsme našli partnera, který do toho půjde s námi - jedná se o Data Amiga Club pana Oldřicha Vosyky, jehož představovačku najdete v guidu na tomto CD. Jednání se zahraničními dodavateli stále probíhají, jde teď hlavně o to dojednat pro české Amigisty co nejpříznivější ceny. Až se tento projekt rozběhne naplno, budete muset pravděpodobně počítat s delší dodací lhůtou (asi 4 týdny - kvůli objednávání z ciziny). Ale věříme, že tato služba bude fungovat ke všestranné spokojenosti!

Teď vám přeji příjemné chvíle strávené s NOVÝM Excaliburem a Amiga MAXem a za měsíc ahojky!

Váš **-Joe**

Napalm: The Crimson Crisis - šokující odhalení!

preview

PŘED PÁR TÝDNY rozpoutal ClickBoom vpravdě zvláštní kampaň ohledně jejich nového projektu Napalm. V mé internetové poštovní schránce se objevovaly podivné maily, které říkaly: „Špatné zprávy od ClickBoomu - další informace budou následovat...“

Příští den přišla další zpráva: „ClickBoom zastavuje vývoj všech svých plánovaných her!“

Šok, zděšení, obavy, že se ClickBoom vykašlal na Amigu a začal dělat na PC, či snad dokonce pro Plejstejšnu. To všechno naštěstí vyvrátil následující e-mail: „ClickBoom si dovoluje představit nejdokonalejší realtime strategii na Amigu - Napalm: The Crimson Crisis. Děkujeme, že jste ve zdraví přežili naši neobvyklou reklamní kampaň...“

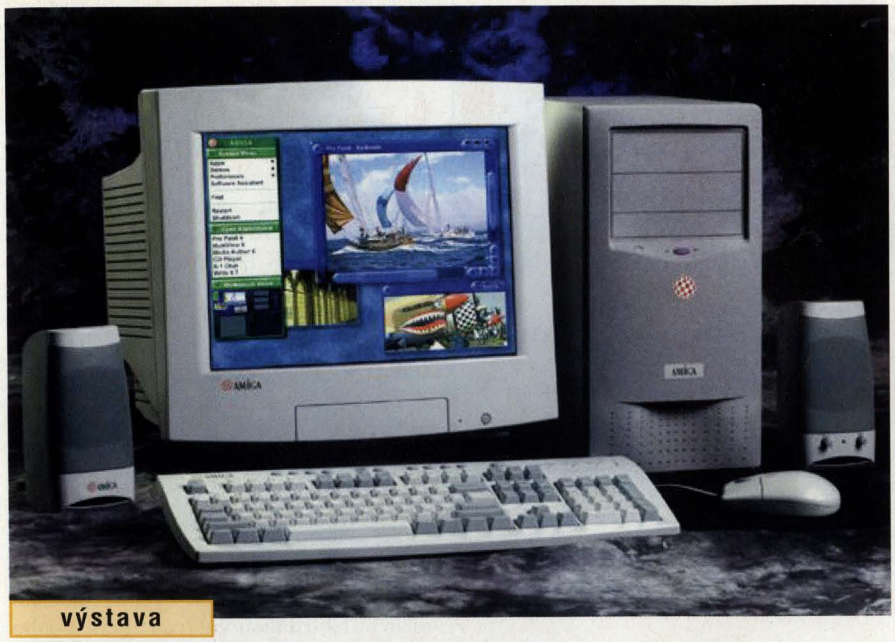
V tu chvíli jsem měl chuť Sofii (PR ClickBoomu) napsat něco ošklivého, ale místo toho jsem zabrowsil na stránku této kanadské firmy.

V jednom varovné maily nelhaly - ClickBoom skutečně stopil svůj release list a místo několika ostatních projektů vrazil všechny síly do Napalmu. Úvodní obrázek vypadá velice pěkně, ale o hře mi toho příliš neřekl, stejně jako celý www server, neboť tam kromě technických specifikací nebylo ani ň. Dva dostupné screenshoty, to už bylo jiné žrádlo! Krásná grafika, rozlišení 640 x 512, jednotky jedna báseň... Tak moment, vždyť už jsme jednou něco takového viděli! Ale kde?

Po konzultacích s několika Amigisty jsme došli k naprostému závěru: ClickBoom přeplatil Vulcan a získal tak slovenský Ablaze Entertainment (kiš kiš, Paule) a tím i jejich rozpracovanou strategii Diversia. Sympatický tým ze země našich východních sousedů tak dostal pro vývoj hry ty nejlepší podmínky, jaké si mohl přát!

Je ale s podivem, že o ClickBoom ani jiné informační prameny se o Ablaze ve spojitosti s Napalmem vůbec nezmiňují - všude figuruje jen jejich chlebodárce. Ani informací o hře samotné zatím nebylo zveřejněno mnoho, ClickBoom jen slibuje propracovanou a originální strategii s množstvím rozličných jednotek. Program bude podporovat kromě AGA čipů i systémy CyberGFX a P96, a k běhu (nebo spíš chodu) mu postačí A1220 s 8 MB Fast, HDD a CD, minimální doporučená konfigurace pro lowres je totéž s procesorem 030, pro hires-laced pak s 060.

Jakmile se dozvíme další informace, dozvíte se je i vy! **-Joe** ■



výstava

World of Amiga '98

Letošní londýnská exhibice World of Amiga (probíhala o třetím květnovém víkendu) byla nabitá zajímavými událostmi, počínaje vystoupením zástupců Amiga Inc. a konče děním na gamesnické scéně.

JEFF SCHINDLER, generální ředitel Amiga Inc., ohlásil na listopad tohoto roku vydání nového systému OS 4.0 s novým uživatelským rozhraním a zaměřením na multimédia, stejně tak i nový osobní počítač s novou architekturou a slibnou cenou 999 U$. Softwaroví a hardwaroví vývojáři prý pracují na plné obrátky na zajištění kompatibility se starším amigáckým softwarem.

Poprvé tu světlo světa spatřily čtyři nové hry a nekonečné zástupy hráčů čekaly dlouhé minuty, než si je mohly aspoň na chvíli otestovat. Předváděly se tu Foundation, Virtual Karting 2, Quake a Genetic Species, které také byly ve většině stánků ihned ke koupi.

U stánku Amiga International propagoval Vulcan na speciálně vojensky vyzdobené Amize svou bombu Genetic Species, která vyvolala obrovské davové nadšení *(něco jako na Global Street Party? - pozn. Joe).* Intro připomíná vesmírné souboje z Babylon5 a samotná herní část běžela neuvěřitelně rychle a plynule (aby ne, když předváděcí stroj byl vybaven CyberVision a 060). Na výbuchy a jiné efekty byla radost pohledět a řekl bych, že po této stránce hra předčila Quake. Akce je rychlá a přesná, zkrátka tohle je hra, kterou musíte mít *(názor autora článku - pozn. Joe).*

Alive Mediasoft prodával na výstavě přes 700 titulů, včetně nejnovějších her, ovšem na jejich vlastní ohlášené tituly si budeme muset ještě chvíli počkat, protože si toho chlapci naložili moc a teď nestíhají (například The Haunted byl odložen až na druhou polovinu roku). Alive mimo jiné vyvíjí 3D závodní hru, ale žádné bližší informace nebyly zatím zveřejněny.

Stále se usmívající Petro Tyschtschenko.

Epic Marketing měl na WOA dva stánky - u jednoho prodávali software a druhý sloužil k předvádění dvou jejich nových her: Virtual Karting 2 a Sixth Sense Investigations. Ohlasy prý byly velmi kladné, a tak to vypadá, že druhý díl motokár hráčům vydrží rozhodně déle než běžné závody.

Přestože se ClickBoom na show nedostavil, jeho hry nechyběly. Stánek časopisu Amiga Format se pyšnil Mystem, CU Amiga zase vystavoval Quaka, jenž sice nebyl zrovna nejplynulejší, ale to krvechtivé Amigisty od koupi neodradilo. Evropskou distribuci her od CB má na starosti Weird Science (mj. také distributoři Vulcanu), kteří pro Quaka nabízejí i různé Mission Pack 1&2 a další add-ons.

Quakea si hráči zamilovali.

U Power Computing běželo demo Golema (datum vydání: červen/červenec) a podle něj můžeme soudit, že hry vydávané letos v létě nás asi připraví o veškeré úspory, protože tolik pecek pohromadě je k vidění málokdy. Na WOA se také mluvilo o novém časopise, který ponese název Amiga Survivor a stojí za ním herní vývojáři Crystal Software a Electronics.

Ale abychom pořád nemluvili jen o hrách - Wizard Developments na show spolu s Directory Opus 5.6 od GP Software vystavovali ImageFX 3.0 a Aladdin 4D 5.0. HiSoft Systems přesvědčovali Amigisty, aby se už taky konečně připojili k Internetu a za tímto účelem jim vnucovali nejnovější verzi IBrowse a haldu užitečných příruček.

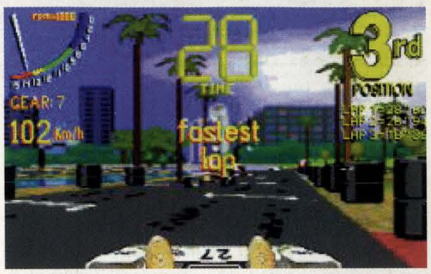
Na WOA byl nejvýznamějším oceněním poctěn autor internetového softwaru „Miami" Hulger Kruse (vypadal značně překvapen a nechtěl ani vlastním uším věřit), a dále se slov díků dostalo i Urbanu Mullerovi za Aminet a firmě Phase5 za jejich PowerUp program.

Vyvrcholením výstavy bylo představení oficiální Amigácké hymny; po živé interpretaci za ni sklidil Annex obrovský aplaus a po CD s touto skutečně mistrnou hudbou se jen zaprášilo. Všichni se veselili, davem procházel všudypřítomný Petro Tyschtschenko a rozdával úsměvy, myší podložky, plakáty „Back For The Future", samolepky a tužky, a zúčastněné firmy měly radost, jak veliké byly tržby...

Podle materiálů AmigaFlame -**Joe** ■

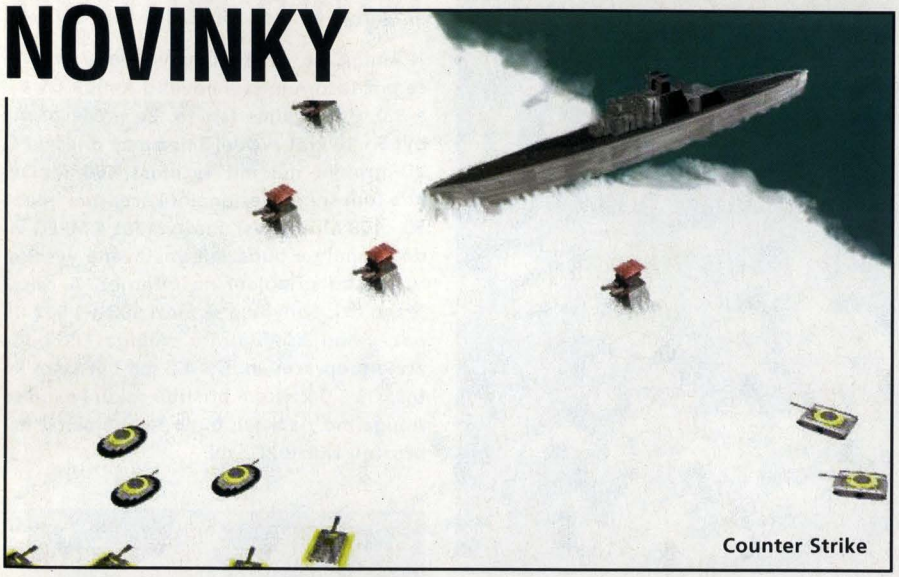
Nová Amiga

◄ Amiga Inc. oznámila vývoj nové generace počítačů Amiga a nového Amiga OS 4.0 a 5.0. Zatím víme jen to, že procesor má být 5 - 10 krát rychlejší než mají dnešní PC, 3D grafika má mít rychlost 400 Mpixelů/s (dnešní profesionální karty umí pouze 50 - 100 Mpixelů/s), má zvládat 4 MPEG video kanály a bude mít vestavěné vysokorychlostní připojení na internet. A cena? Těžko říci, pohybuje se mezi 500 a 1 000 U$ bez udání konfigurace. Amiga OS bude zcela přepracován. OS 4.0 má být ještě letos, OS 5.0 koncem příštího roku. Pokud to Amiga Inc. nezkazí, bude to znamenat naprostou zkázu PC. -ml



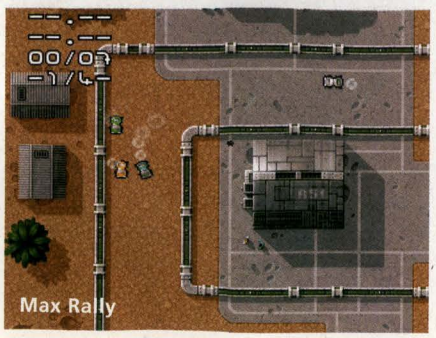
Virtual Karting 2 - změna k lepšímu.

NOVINKY



Counter Strike

DALŠÍ ITALSKÝ SOFTHOUSE si mě získal hned z dvou důvodů. Jeho tituly totiž podporují PowerPC a připravuje taky fotbálek. No ale vezmeme to postupně. Jejich první gamesa bude určitě bouřlivě přivítána všemi adventuráři, jedná se totiž o *Escape the Towards Unknown.* Jestli netušíte o *EtTU* nic, tak vězte, že se nejedná o pokračování One Escapee (i když, bodlo by co?), ale o adventuru z prostředí historického (viz obrázky) ve stylu Monkey Island. Rozlišení 640 x 480 a 256 barev slibuje celkem pěknou pastvu pro oči (a kdyby ne, tak si kupte GFX, jejíž verze se také připravuje, a pak se vám to určitě musí líbit :-)). Takovou perličkou je, že se z amosáckého kódu předělává kompletně do céčka, což je správný přístup, protože AMOS stojí za... no tak, abychom snad popojeli. V AMOSu nebude ani zmiňovaný fotbálek - *Eat the Whistle. Eat the Whistle* vypadá celkem podobně jako SWOS a navíc obsahuje několik super věciček, které ani božští Sensiblové neměli. Mezi hlavní patří installer (:-)) a červené karty i pro počítač... zkrátka komu se líbil SWOS, tak u Eat the Whistle vydrží pěkně dlouho. Abych nezapomněl - www stránka je „http://www.aspide.it/free-web/hurricane".



NEDÁVNO SE K NÁM DOSTALY informace i o *Max Rally,* jejíž vydání je na spadnutí. Pokud vás zaujal All Terain Racer, najdete v Rally zalíbení. Protože už vyšla demoverze, mohu vás 'informovat o pocitech a dojmech'. Takže: celá hra poběží na 2 MB RAM a přijde na disketách místo CD. Max Rally nabízí 4 různé typy závodů: šampionát, multi player - battle, multi player a time trial. Na můj vkus bylo těch několik málo demoverzních tratích až příliš svižných, zkrátka rychlost autíček byla obrovská. Potom bylo ale celkem hodně snadné sjet ze silnice a narážet a narážet... I bezchybnost počítače mě chvílemi dost točila. Přesto ale vypadaly max mašiny zajímavě, protože grafika a zvuky byly celkem pohodové (a dobré!). Jestli vás to chytlo, na netu o Fortress Software najdete i další informace - „www.allcomm.co.uk/~fortress". Snad už jen zopakuju, že plná hra a tudíž i recenze se objeví co nevidět.

FIRMIČKA 2260 pracující pod World Foundry otevřela novou web site ohledně jejich hitu *The Rim. The Rim* bude čistokrevné Diablo, byť přenesené do světa budoucnosti. Autoři potřebují grafika, hudebníka, kodéra... zkrátka kdyby měl někdo z vás chtěl, ať zvizituje jejich web „http://members.xoom.com/denan/therim/therim.html".

V SRPNU bychom se mohli také těšit na konverzi *Universal Commandu* z (podržte se!) Atari STE a Falcon. Hra prý míchá všechno dobré z Civilization a Command and Conquer. Autor jako obvykle nasliboval, co se dalo i nedalo. Věřme, že alespoň něco Andy Robertson dodrží...

PRORAZIT BY K NÁM (myslím Amigistům) měla i konverze *Descentu.* První porty už jsou hotovy, autoři Parallax uvolnili kód stejně jako nedávno ID ke svému Doomu. Jenže narozdíl od Zkázy, kdy se první transfery pro Amigu objevily už za tři dny po uveřejnění kompilací, první Descent port trval skoro měsíc! No jo, Doom je Doom... náročnější Descent také spolyká více hardwaru, slyšel jsem, že na šedesátce s GFX Descent běhá na plný režim v 9 - 17 snímkách za vteřinu! První porty Descenta si taky zahrajete minimálně na 040, 16 MB RAM a GFX. Ale my ostatní se nelekejme, verze pro AGA/ECS systémy snad někdy bude... Engine najdete na tomto CD.

DARK CITY PRODUCTION připravují pro Amigu nové akční eRPéGéčko *The Force of Temera.* Zatím je v celkem raném stádiu vývoje (25%), ale protože je kompletně celé v Blitz Basicu, nemělo by jeho dokončení trvat až tak dlouho. Hra bude využívat potenciálu základní dvanáctistovky s 2 mega RAM, ale zas tak špatně se The Force of Temera netváří: 256 barev, smooth scrolling, 25 různých hudebních modulů... že by další Evil's Doom? Ne, *The Force of Temera* bude i na PC.

SPOLEK NADŠENCŮ, který vznikl jako speciální odnož Direct Software, prý připravuje nepřímé pokračování TFX - EF2000 pro PowerPC Amigy. Jestli to je pravda, tak... ale no nic, radši se budu věnovat jejich druhému (ale jistému) produktu - realtime strategii *Counterstrike.* Půjde o ryzí napodobeninu Command and Conquer v její nejkrystaličtější podobě. Grafika, jak je nyní standardem, pošlape buď pod AGA nebo GFX systémem, kde bude samozřejmě mnohonásobně lepší (vyšší rozlišení). Zvukaři všechno taky kompletně namluví a to v angličtině, ale i němčině... s Counterstrike se prozatím rozloučím konstatováním, že méně jak na 040 si nezahrajeme.

DALŠÍ SLUŠNOU MOŽNOSTÍ, jak si pořádně za 'rílmovat', by mohla být strategie *Moonbases.* Na dnešní dobu jsou požadavky skvělé: A1200, 1 MB FastRAM a harddisk. *Moonbases* nabízí 2 módy (nemyslím hudební, tím by se asi tvůrci moc nechlubili) 320 x 256 a 640 x 256. No rozhodněte sami, jak se vám grafika bude líbit. Z materiálů ještě zjišťuji, že si budou moci hrát proti sobě 2 hráči: přes sériový kabel a po internetu.

JAKO BY toho všichni neměli dost, i Gameshock Software přichází se svým želízkem do strategického ohně - *Great Nations. Great Nations* ve stylu Civilizace jdou s dobou, budou se moci hrát na internetu!!! Hra využívá virtuální základ z Civilizace, přibyly: nelimitovaná mapa (O.K., dobře, záleží jenom na vaší paměti, 8 bytů na jeden čtvereční metr), letecké a podvodní jednotky, vytváření vlastních map etc. Jestli máš grafickou kartu, tak si klidně zahraješ i v 1024 x 1024. Na konec dodám klasické HW nároky: OS 3.0+,

68020+, 6 MB paměti, AmiTCP nebo kompatibilní pro network game. Demo je dostupné na http://gn.gameshock.com (což je i homepage Great Nations), anebo na Excalibur CD66.

ZAJÍMALO BY MĚ, co z Amigy dokážou dostat Melina Softworks ve spolupráci s Casiopee Development. Jejich tvrzením o *Nothingness,* staronové adventuře alá Myst, se mi nechce příliš věřit. Jako všichni naslibovali hory, doly, ale ještě něco navíc... na 020, AGA, 4 MB a CD chtějí totiž rozběhat: 640 x 512 v 512 barvách interlaced, excelentní muziku, celé kompletně namluvené v několika (prý nemálo!) jazycích, video animace v HAM-8 (262144 barev) a stovky místností na procházení. Nevím, ale na AGA a 020 se mi to zdá celkem nereálné. O to větší důvod, aby mě v Casiopee přesvědčili, že to jde!!! :-) Demoverze se nachází na http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/game/demo/Nothingness.lha (7 MB).

TROJKY SE DOČKÁ už kultovní a legendární 3D dungeon/doom Trapped! Verze v Německu, známá jako *FratzenGeballer* a v Anglii jednoduše jako *Trapped 3,* spatří světlo světa asi tyto prázdniny. Děj se přenese o několik stovek, ne-li tisíc let dopředu, místo kladiv bude mít hrdina plasmový granátomet atp. Oproti 'dvojce' čeká na hrdinu 15 misí na vesmírné stanici s ještě větším počtem a druhem nepřátel a zbraní. Zlepšil se i engine: kouř, dithering, realtime rotace and many many more. Nezměnil se ale hardware, a tak si to sice na 4 MB spustíte, ale doporučuju 060 a GFX. Z vlastní zkušenosti s předchozím dílem. Jestli se ten engine alespoň trochu nezrychlí, tak se ty Motoroly snad uvařej.

-Martin ■

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ

NAZDÁREK, LIDIČKY! Jsem nesmírně šťasten, že vás po dlouhé, předlouhé pauze modu opět přivítat u dalšího (v pořadí šestého) vydání amigácké hitparády. Svými několika desítkami tipů jste nám dali najevo, že vám přeci jen nejsme zas tak moc ukradení.

Od posledního bodování uběhla spousta času, vyšlo něco nových titulů, ovšem dost jich taky nevyšlo a tak jste se nostalgicky vrátili ke starým zlatým klasikám. Aspoň o tom vypovídá následující žebříček ▼

1. **(new) Doom,** snaživci/ID Software, 3D akce {169}
2. (7.) [2] **Moonstone,** Mindscape, bojová {133}
3. (9.) [2] **Myst,** ClickBoom, adventure {116}
4. (2.) [4] **Worms: Director's Cut,** Team17, žížaly {111}
5. (14.) [3] **Strangers,** Ablaze/Vulcan, beat'em up {101}
6. (6.) [6] **SWOS,** Sensible Software, fotbálek {84}
7. **(new) Arcade Pool,** Team17, kulečník {52}
8. (5.) [4] **SlamTilt,** 21st Century, pinball {51}
9. (13.) [2] **Minskies,** Binary Emotions, logická {49}
10. **(new) OnEscapee,** Sadeness Software, akční adventure {45}
11. (1.) [4] **Dune 2,** Virgin, strategie {43}
12. **(new) Agony,** Psygnosis, akční {43}
13. **(new) Evil's Doom,** Olympia Software, RPG {42}
14. **(new) Populous 2,** Bullfrog, strategie {42}
15. (11.) [3] **Trapped 2,** Oxyron/NGS, RPG {39}

První překvapení šesté hitparády se týká hned vedoucí pozice - Pole Position. Na níž totiž netrůní Dune 2, která tu bydlela po dvě vydání, ale novinka - Doom. Ať už jste tipovali kterýkoliv díl, body byly sečteny a podtrženy pod tento jednotný název. Třeba by byli pánové z IDS nadšeni, jak se Amigistům líbí jejich hra. Z nuly na první příčku, to je pěkně ostrý nástup! Na druhé místo poskočil Moonstone, bojová klasika od Mindscape, a na třetím místě se usadil fantastický Myst, jehož Amiga-verzi spáchal ClickBoom. Sympatičtí růžoví tvorečci v posledních číslech skáčou neustále ze čtvrtého místa na druhé a naopak. Dnes platí to 'naopak'. O devět míst vzhůru stoupá slovensko-anglická řežba The Strangers, která se jistě líbí každému, kdo na ZX Spectru hrál Renegade, Double Dragon a podobné zlaté hity. U SWOSu září tři šestky, ale toto snad znamení Satanovo nebude, má to totiž znamenat, že legendární kopaná od Sensiblů setrvává stejně jako minule na šestém místě a je s námi už šest vydání, tedy jediný evergreen, který se drží už od počátků naší (vaší) hitparády.

Na sedmé místo jste tipnuli kulečník Arcade Pool z dílny Teamu17. Sice je hezkey, ale poznámka „new" u jeho názvu působí trošku divně. Na osmé místo z pátého padá Slamtilt, do dnešních dnů nepřekonaný (a pravděpodobně taky nepřekonatelný) pinball, s nímž se v žebříčku setkáváme už počtvrté. Na devítku postupuje logická hra Minskies od tvůrců Speris Legacy (a kdypak vyjde ten ohlášený druhý díl?). Desátá pozice patří novince konečně v pravém slova smyslu. Báječná another-worldovka či flashbackovka OnEscapee si získala i naši redakci. Až o místo níže se objevuje Duna dvojka, padá o deset míst dolů a tím si vysluhuje titul propadák čísla. Na následujících třech místech máme tři hry označené jako novinky, i když tomu tak ani u jedné z nich není: Agony je klasika od Psygnosis, Evil's Doom už v řebříčku byl a teď se do něj vrací (re-entry) a Populous 2 - výtečná strategie z dílny Bullfrogu, ale také již nějaký ten pátek pamatuje. Poslední entitou v dnešní 'chart' je Trapped 2, jeden z nejúspěšnějších titulů loňského roku, který klesá o čtyři stupínky.

Protože máme v hitparádě šest nových uchazečů o vaši přízeň, musíme si odškrtnou i šest odpadlíků. Z minulého vydání nevydrželi: Settlers (minule 3., teď 16. místo), AB3D2 - The Killing Grounds (4./21.), UFO - Enemy Unknown (8./70.!!!), bohužel ani Breathless (10./33. - hra se držela od začátku hitparády), Wendetta 2175 (12./23. - tatáž situace. Její pád byl asi skutečně nezadržitelný) a novinka z minulého kola Shadow of the 3rd Moon (15./22.). Všichni odpadlíci se - až na UFO - umístili ještě velmi slušně a určitě se pokusí prodrat se do žebříčku příště.

Toť pro dnešek vše, přátelé! Mějte se sqěle, pište, tipujte a za měsíc nashle! **-Joe** ■

!! SOUTĚŽ !!

Ve spolupráci s Vulcan Software jsme pro vás připravili **soutěž o tři originál CD-ROMy se hrou Genetic Species a deset originálních plakátů z téže hry.** Ceny jsou rozděleny následovně:

1. místo - hra + plakát
2. a 3. místo - hra
4. - 12. místo - plakát

Pokud se chcete zúčastnit naší soutěže, stačí odpovědět na tři následující otázky, které se pochopitelně týkají produktů Vulcan Software:

1) Který programátorský tým vytvořil Genetic Species?
2) Vulcan má na svědomí zatím jen jednu strategii - kterou?
3) Jak zní podtituly dosud vydaných adventur ze série Valhalla?

Odpovědi posílejte do 22. 7. 1998 na adresu Amiga MAXu:

PCP - Amiga MAX
„Genetic Species"
P.O.Box 414
111 21 PRAHA 1

POŠTA!

Ještě než se vrhnu na vaše psaníčka, rád bych uveřejnil několik zajímavých zpráv:

Naše Amiga MAX internetové stránky mají snad už konečně stabilní místo (tedy pokud nezkrachuje firma ADT, jejíž server je hostí). Váš oblíbený časopis můžete už nějaký ten pátek najít na adrese: „http://www.adt.cz/~amiga".

Na Internetu byla nedávno otevřena Amiga On-line Chat Room. Pokud si chcete s lidmi z celého světa popovídat o všech možných záležitostech kolem Amigy, vezměte váš WWW browser vybavený Javou a browsněte na adresu: „http://www.geocities.com/SiliconValley/Network/7218/"

Náš dodavatelský partner, firma APC&TCP, konečně otevřel svou oficiální stránku, a to na tomto URL: „http://www.chiemgau.com/apc&tcp"

A teď už k poště:

Čaute, *tento dopis je reakce na úvodník AMIGA MAXu č.6. V práci dělám v programu SCALA MM400 na Amize (i tenhle mail je posílán z Amigy). Proto bych uvítal, kdyby se na CD objevily třeba nějaké zajímavé tématické backgrounds nebo brushes atd. Je mi jasné, že nemůžete vyhovět všem a tak tento nápad berte jen jako další inspiraci jak vyplnit prostor na CD. Jsem zvědavej, jak se vytáhnete s EX č.68 a AMIGA MAX č.7. Mějte se fajn! That's all folks!* **Jarek**

A to je dobrý nápad! Po tomto softu se podívám, ale dřív než na příštím CD jej neuvidíš. S novým Excaliburem jsme se snad vytáhli, ale s hodnocením si radši počkáme na vaše ohlasy. Mimochodem, pokud máte nějaké speciální přání, co byste chtěli vidět na CD a co vám tam chybí, neváhejte nám napsat. Jsme tu přece pro vás!

Milá redakce Amiga MAX! *Jsem Vám nesmírně vděčen, že na naši už skoro vymřelou platformu* (ehm! -Joe) *stále ještě pamatujete a přinášíte většinou tak skvělé zprávy. Jste prostě dle mého názoru tak skvělí, jak jen můžete být a jak jen současná neveselá situace okolo Amigy dovoluje. Ach jo, snad i pro Amigu nadejde čas vzkříšení, tak jako pro Excalibur. Mám tu pár dotazů: 1 Už se prodávají PPC karty - kdy nějakou prubnete na hry? 2 Kdy konečně budou nějaké nové real-time strategie? Nemohu se dočkat, až nějakou zrecenzujete. 3 Tak budete, SAKRA, prodávat Amiga hry, nebo ne? 4 Já na Amigu vlastním legálně 17 her, a vy? Mě ty krabice zabírají mnoho místa, ale vyhodit se mi je nechce. Přeji Vám strašně moc úspěchů do dalších, doufám, let. Chlapci - vydržat!* **David Frýda**

Milý Davide, děkujeme za slova chvály. Pro Amigu už snad čas vzkříšení nastane brzy - viz reportáž s World of Amiga. Tady jsou odpovědi na tvé otázky: 1 Určitě budeme testovat hry i pro PowerPC, ale to by nejdříve nějaká musela vyjít! 2 Na WOA vyšla Foundation, ale vzhledem k uzávěrce ji ještě nemáme. Napalm (viz článek v tomto čísle) vyjde v létě, stejně tak snad i Forgotten Forever. O jednom z prvních realtime projektů - Scions (Almagica) už pár měsíců nemám zprávy. Poté, co vývojáře koupil Vulcan, se mnou programátor Jimmy Westerlund přerušil kontakt - zřejmě bylo na hru uvaleno informační embargo. 3 ANO, ANO, ANO! Dejte nám ještě čas! Bližší informace o této problematice najdete v mém úvodníku. 4 Už to ani nepočítáme, za ta léta jich bylo hodně. Dík, vydržíme!

Čau A-maxi! Chci VZKŘÍŠENÍ! Pěkně jste nám začali vycházet pravidelně a vždy se divím, že už je tu nové číslo. Ale nejen chvála bude v tomto dopisu: 1 Nešlo by něco udělat s tím otravným requesterem při spuštění guidu? Vždy se ptá po assignu EXC: a pak ho stejně najde. 2 Chci na CD módy! Není co poslouchat! (ale něco vopravdu dobrýho) (yo!) Ale jinak jsem celkem spokojen s obsahem CD.

Grafická dema: docela ujdou, ale někdy to jsou pořádný úchylárny (Power Death) (náhodou Power Death byl sqělev - Levhart). Hry: dobrý, chci víc! DiskMagy: ujdou, hlavně ty české (jiný nečtu) (hlavně né německý - Levhart). Music: SongPlayer je doopravdy dost dobrej přehrávač zvuků. (Nemám mpeg.library > no mpg music...)

Utility: I want more!!! Hlavně víc knihoven. Čau, ***Levhart & Croco.***

Ahoj kluci! VZKŘÍŠENÍ je tady, veselme se! 1 Do budoucna určitě, protože bude úplně nový engine. Ale on ten script funguje trošku jinak - on HLEDÁ EXC:, a pokud ho nenajde, tak naassignuje. 2 Módy jsou, teď české a slovenské (tedy v CZ Made), příště zase trocha ciziny. Ostatní obsah CD je skládán podle toho, co je zrovna k dispozici, někdy může být míň her, jindy utilit. BTW: Power Death jsem dal na CD právě proto, že je tak ulítley. Co se týče mpeg.library, ta by měla být na tomto CD. Díky za dopis a příště zase zkuste něco sesmolit!

Toliko k dopisům, víc jich bohužel nezvládneme, ale pro vás tu mám ještě jedno upozornění: Od příště chceme zavést rubriku „Občanský zákysník", kam by čtenáři psali své problémy s amigáckým software a hardware, a odpovídali jim (kdo jiný) zase čtenáři. Čili to bude rubrika typu 'čtenáři čtenářům', kterou si budete psát sami. **-Joe** ■

preview

Olofight

Firma The Real Ologram pro nás po dlouhé době půstu připravuje mlátičku. A protože v současné době už vyšlo hratelné demo a sada screenshotů, koukněme se na Olofight podrobněji...

Nevím jak vy, ale já si pořádnou mlátičku nezahrál už dlouho. Po technicky sice dokonalém, ale hratelně nulovém produktu Clickboomu Capital Punishment, se mi do rukou nedostalo už nic, co by stálo za větší zmínku. A protože taky píšu - zajímám se o novinky a mám rád mlátičky, čekal jsem dlouhou dobu, než se informace o nějaké beat'em up objeví na netu. Půl roku nebylo nic a až v srpnu '97 prásk. Olofight je na scéně a několik zahraničních periodik dokonce tvrdí něco o první 3D mlátičce na Amigu...

Olofight je malé demo, zabírá asi jenom jedno mego a dá se sehnat na Aminetu, i když zkuste vyčkat, s největší pravděpodobností by se mohlo (nebo už je) objevit i na Excalibur CD. Náplň této hry netvoří žádné rozlehlé úkoly, instrukce a briefingy. Jde jen o to, kdo z dvou hráčů, kteří proti sobě nastoupí v uzavřené aréně, 'zmasí' toho druhého a získá tak právo postupu do dalšího kola. Prostě bojovka, kdo by je neznal! Poněvadž se jedná jen o demoverzi pro dva lidské hráče a nerad bych se dopustil nějakých křivd, podívejme se nejprve, co k tomu dodávají italští autoři...

- 10 rozdílných bojovníků, každý 400 framů
- rychlost animace 25 snímků za vteřinu
- 10 speciálních úderů pro každou postavu
- power ups pro větší sílu + koupě 4 různých

speciálních pohybů
- realistická kolize při pádu
- přes tři tisíce barev na obrazovce
- v pozadí či popředí paralaxní scrolling odlišných objektů
- podlaha s 3D perspektivou
- backgroundová (ne undergroundová!) hudba
- 100% renderovaná grafika
- animované pozadí
- stínové efekty
- funkčnost na A1200, 2 MB RAM
- network hra pro internet

A co k tomu dodám já? Mně přijde, že ačkoliv se autoři chlubí grafickým módem, tak lepší než CP není. A ani argumenty typu '25 snímků na nerozšířené dvanáctistovce' nejsou příliš silné, protože to měl CP taky. Zcela jinak to může být po stránce hratelné, ale to zatím nemůžu posoudit, protože jsem si mohl zahrát jenom proti kámošovi a ta jeho inteligence... Výčty informací Ologramu doplním jen o fakt, že mě celkem zklamala ta slibovaná kolize. Čekal jsem obrovský záchvěv a otřes obrazu á la mlátičky na konzolích, ale výsledek byl mizerný. Na druhou stranu stačí jenom 1 MB FastRAM pro hudbu a instalaci na HDD. Olofight prostě bude nadprůměrná, ale ne revoluční bojovka, se kterou musí každý milovník tohoto žánru počítat. **-Martin**

P.S.: Olofight není 3D. Ani náhodou. Ale mám dobrou zprávu: 3D se chystá. Bude se jmenovat... moment... Total Destruction 3D, poběží na 030 + GFX a 8 MB RAM a dokonce má stejně jako Olofight (www.ologram.com, kde se dá také objednat) i internetovou web stránku: „http://members.tripod.com/~deepcore". ■

preview

Genetic Species

soutěž

Od doby, kdy jsem poprvé slyšel o projektu Genetic Species, uteklo dost vody a na herním poli Amigy se toho stalo opravdu hodně. Této hry se týká hlavně to, že každý, kdo nemá jenom holou „dvanáctikouli", si už delší dobu na své amince spokojeně „DUMÁ", někteří si lítají v Descentu a zároveň se napjatě čeká na Quakea od Clickboomu (jeho poslední demo je o poznání rychlejší než předcházející, máme se na co těšit), no a na Genetic Species (dále jen GS) se poněkud zapomnělo. Ani se nedivím, první dema vypadla všelijak, jenom ne zajímavě. Ale zatímco my jsme si hráli, chlapci z Marble Eyes pilně pracovali a oficiální termín vydání se ustálil na datu 4. květen 1998 (takže už si GS snad můžete koupit). Zkusím vám přiblížit poslední demo, které bylo součástí vánočního čísla Amiga Formatu.

Minimální požadavky GS na hardware jsou celkem milosrdné, což se dnes dá považovat za výjimku: procesor 68020 a vyšší, AGA nebo GFX, harddisk, 10 MB RAM (2 MB CHIP & 8 MB FAST - dá se tady vůbec mluvit o milosrdnosti?). Ani chlapíci Marbeláci nevydají tak ambiciózní projekt na vinylové desce ale na cédéčku, takže bez CD-ROMky to taky nepůjde. Máte-li víc paměti, rychlejší procesor nebo zvukovou kartu, nic se nebojte, pro všechno se tady najde uplatnění. Nutné jsou RTG knihovny a AHI (pokud chcete něco slyšet).

Ted snad něco o hře samotné, ne? První fakt, GS je pěkně rychlý a počítám, že i s procesorem 68020 si celkem dobře zahrajete. Druhý fakt, ono se není čemu divit, protože za reliéf celé hry by se nemusel stydět ani sám pan Prattchet. To je panečku plocha, řekl bych až k dokonalosti přivedená, nikde žádný schůdek, ani ďoura, kam bych spadnul... A aby toho nebylo málo, jsou přidány k „dobru" ještě ortogonální zdi. Takže samotná hra je opravdu, co se prostředí týká, velice „zajímavá". Asi nejhorší je absence nějakých rozlehlejších prostor, v podstatě téměř vše se odehrává v chodbách. A co je nepochopitelné, někdo pravděpodobně vyloupil vašeho krejčího, protože ty chodby jsou snad udělané z míry na váš zimník. Abych pravdu řekl, zdá se mi příliš těsný. A když si to shrneme: plochý engine se stěnami do pravého úhlu a s

chodbami, kde se najde místo asi tak pro jeden půlúkrok, v roce 1998.

Možná jsem se s kritikou rozjel trochu moc, takže teď něco pozitivního. Nádherní nepřátelé (a přátelé). Těmi jsem byl na první pohled opravdu nadšen, tím prvním spatřeným byl totiž vojáček, jako z pohádky, nebo vlastně... jako z akčního filmu. Barvičkami jenom hraje, a ty svaly. A pánové, jak ten nádherně padá, když ho zabijete. Ano, příšerkám dávám do batůžku velké plus.

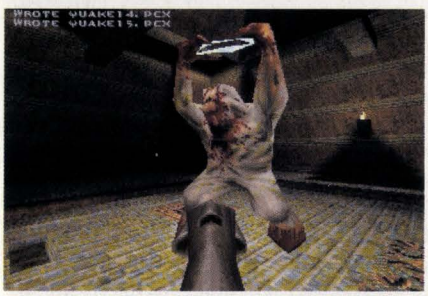
Další kapitolou jsou zvuky, výstup je přes AHI, takže ani vaše zvuková karta nebude zahálet. Chtělo by se mi říct, že zvukům není co vytknout, ale zase tak slavné to není. Jsou sice pěkné, liší se např. otevření obyčejných dveří od těch dlouho nepoužitých, rzí napadlých, exploze zní věrohodně... ale nějak se mi zdá že to není to pravé ořechové, něco tomu chybí. Finální verze má obsahovat 30 minut hudby v CD kvalitě a kompletně namluvený online manuál. Tady bych udělil další plus, tentokrát za zvuk, ale je o poznání menší, než to „příšerkové".

Na co vás celou dobu vlastně lákám? Na hru, která dost zaspala dobu, především zpracováním prostředí, ale zato si ji zahrají i majitelé slabších strojů - ti ji mimochodem zaspali též (nehrajte to, pusťte si radši Testament, tomu navíc stačí 2 MB paměti). Ta dvě plus pro zvuky a nepřátele jsou sice chvályhodná, ale hru jako celek nemůžou vytrhout. A ke všemu... je to fakt nuda. Pokud konečná verze nebude o poznání lepší, bude spolubydlící dál hrát DOOMa a já se budu dál těšit na Quakea.

P.S.: To, co se stane v okamžiku, kdy vám dojde energie, je opravdu podařené, ale kvůli tomu si tu hru nekupujte. **-Johnie** ■

Quake

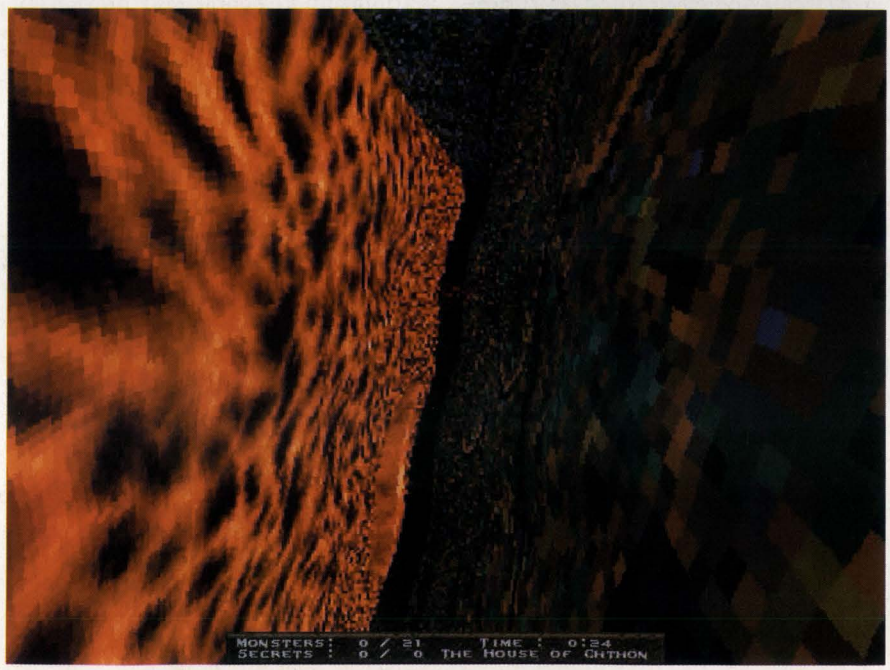
Máte málo adrenalinu v krvi? Kvejk vám ji zvedne o 100%!!!

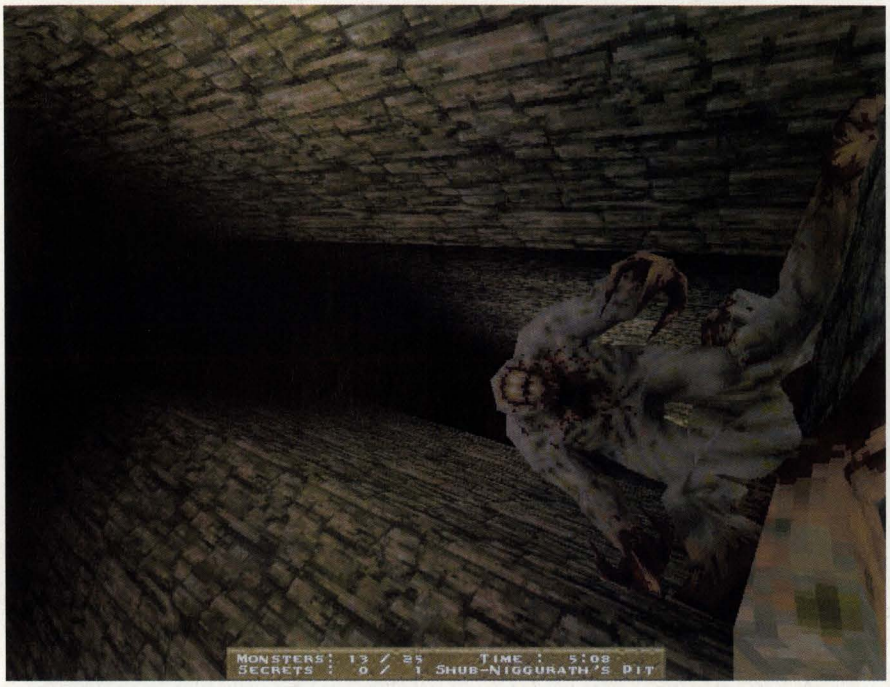


Svět politiky počítačových her je k nepochopení. Když někdo napíše o špatné hře, že je opravdu špatná, lidé ji přestanou kupovat a výrobce je naštvaný, neboť nemá peníze a to se mu samozřejmě nevyplatí, takže se na příští hru vybodne. Když ale o špatné hře napíšete, že je dobrá, lidé si ji sice koupí, výrobce a distributor jsou v pohodě, ale hráči vám vynadají do podplacených vydřiduchů (pokud vám nehodí tu hru na lebku) a příště si hru od této firmy nekoupí. Takže, výrobce her bude zase naštvaný atd. atd... Tak jak se mám hergot rozhodnout, abych nebyl za blbce? Kde je ten zlatý střed?

Jako každý, kdo vlastní nějaký počítač, mám rád i hry. Abych byl zcela přesný, mám rád hry, které něčím vynikají. Je jedno jestli hudbou, grafikou, hratelností, či vším dohromady, hlavně tam musí být něco, v čem by ta hra mohla být alespoň nějak zajímavá. Proto, jsem se těšil na pecky typu Myst, Doom, Descent, ale hlavně na pecku všech peckovin: Quake. Opravdu, Quake je hra, která mohla tvrdě a nekompromisně vyvrátit názor, že naše milá Amiga nevyhovuje standardu dnešních her. Osobně jsem vlastnil demo-preview od jakéhosi šílence (myslím, že to bylo od nějakého maďarského nadšence, ale ruku do ohně za to nestrčím) a byl jsem opravdu překvapen, jak svižně se hra hýbala. „Paráda!!!“ zvolal jsem a byl jsem okamžitě rozhodnut hru (hned jak vyjde) koupit. Vteřiny, hodiny, dny a měsíce plynuly až nastal ten báječný čas hru objednat, zaplatit a mydlit ji do naprostého kolapsu. A výsledek? Naprosto nechápu, jak mohly přední zahraniční časopisy dát hře Quake, 90 až 95 bodů ze 100. Proč to nechápu? Tak se na ni podíváme pěkně od Přemka – teda podlahy!

GRAFIKA A HRATELNOST: Grafická stránka, této v jádru bombastické hry, je opravdu hodně a hodně bombastická. 3D prostředí je kvalitní a design hry je silně profesionální. Polygonoví nepřátelé jsou velice realisticky zhotoveni. Chválit ale můžeme jen grafickou stránku hry. To ostatní je, jak by řekla moje prababička *„cholera a mor, samej tunel a smrad a svrab“*. A to moje prababa nezná maníky od CLICKBOOMu a PXL COMPUTERS. No nic, pokračujeme dál. Po spuštění hry si můžeme vybrat ve video módu, od nic neříkajícího rozlišení 320 x 200 (kde Quake nevypadá tak špatně), až po neuvěřitelných 1 200 x 512 či 1 000 x 700 bodů, kde je to přímo pastva pro oči. Proč píšu neuvěřitelných? Neboť taková Amiga, která by to stíhala, zkrátka a dobře neexistuje. Upřímně řečeno, nebo spíše napsáno, ona ani nestíhá 320 x 200. Proč? Tak to opravdu nevím a vězte, že na mé Amize 1260/50 MHz, 36 MB RAM a grafické kartě Cybervision 64/3D MB VRAM, jde rozlišení 320 x 200 v plném okně, asi tak na 14 frames za vteřinu, což se hrát dá. Ale pokud narazíte na nějakého odporného nepřátelského všeničícího šmejda, hned se hra zpomalí a to alespoň na polovinu. To si





potom představte tu hrůzu, když se jich tam objeví více. Slideshow to jistí! Už slyším, jak říkáte „co kdyby sis pustil Kvejka v odd-módu, tam je to určitě rychlejší a nebo co ti říká odd2 mód?" No... hmmm... ééech... a co takhle kdybych si vypnul textury? Nebo co takhle vypnout nepřátele? Kdepak, musíme si taky uvědomit, kde končí kompromis u her, zvláště pokud stojí pomalu 2 000 korun českých. A co hrdost Amigy? Vždyť předělávky her z PC zatím dopadly vždy na výbornou! Tak, to měli hned upozornit hráče, že pokud nemáte PPC kartu, tak si ani neškrtnete! Ale, co to tu melu za blbosti... Vždyť tam žádný patch pro PPC karty není! Co tím chtěli dokázat, si můžeme jen a jen domyslet. Jak si někdo může dovolit, prodávat hru za hříšný prašule, která je nehratelná i na super vybaveným počítači? Může a to dost dobře! Chlapci od CLICKBOOM a PXL COMPUTERS na to mají fígl! Jaký? No přece - Amigisté jsou tak hladoví po nových hrách, že absolutní nehratelnosti si ani nevšimnou. Cože? To že není žádná pravda? No tak to jim budete muset asi napsat. A abych nezapomněl na malou perličku, v manuálu píšou něco o tom, že minimum pro spuštění této hry je 68020 s matematickým koprocesorem. CHA, CHA, CHA ...to jsou ale vtipálkové!!! Na tom Quaka skutečně JEN spustíte...

HUDBA A ZVUKY: Jediné velké, ba přímo obrovské plus v této dramaticky nechutně pomalé hře jsou právě zvuky. Jsou správně drsné a mohly by dost dobře podpořit tu *„bezvadnou"* hru. Například, pokud jste se dobelhali k vodě a potopili se, uslyšíte za moment perfektně provedené chrčení a krkání z toho, jak jste se trochu nabumbali. Při boji se to hemží tvrdými kecy a dobře nasamplovanými zvuky vaší drahé brokovnice či jiné ukořistěné zbraně. Zkrátka a dobře, tyhle zvuky jsou fakt moc kvalitně povedené. Hudba je vypálená přímo na CD jako tracky a dobře zapadá do *„možné"* akce a prostředí.

DELIRIUM TREMENS: Pokud máte zbytečné 2000Kč, kupte si QUAKE a budete mít nejdražší originální soundtrack v naší zemi. Nebo jen bafněte a přidejte si na další kus hardware. A nebo ještě lépe, vemte je a vložte do obálky, potom mi je pošlete a bude vás za odměnu hřát svědomí s tím, že jste si ušetřili nervy a plno nadávek. No a mě by alespoň píchly. Ne vážně, vyvarujte se této hry! Alespoň do té doby, dokud zdarma k této hře nedodají 200% urychlovací patch. Moje bodové hodnocení je asi takové: Grafika 95, hudba a zvuky 100, hratelnost 10. **-Mirek**

P.S.: Pokud máte k mému hodnocení nějaké připomínky, napište mi do redakce nebo na mail: „mirek.m@email.cz" ■

AMIGA MAX ★★★★★ 60

Firma: Clickboom / PXL Computers, 1998. **Minimum**: Amiga 1200, FPU, 8 MB Fast RAM, HDD, 2x CD-ROM (blbost). **Doporučeno**: Amiga 1240, 16 MB Fast RAM, Grafická karta, HDD, CD-ROM (blbost). **Testováno na**: Amiga 1260/50, 36 MB Fast RAM, Cybervision 64/3D, HDD, CD-ROM (minimum).

Rozhovor - Insanity - Enforce

Na jedné zastávce pod Strahovem vystupuji ze staré Karosy. Je nepříjemné počasí, mráz v okna duje, a tak spěchám k oprýskanému činžáku s malou zahrádkou a tisknu tlačítko zvonku...

Filipe, tebe před rokem pro Excalibur zpovídal JayTee ohledně Testamenta 2.0, takže už tě někteří naši čtenáři znají, ale pro ty, kteří o Insanity nikdy neslyšeli - mohl bys váš spolek představit?

Insanity vznikla před čtyřmi lety. Dali jsme se dohromady, když jsem pracoval na prvním Testamentu. Tehdy mě kontaktovali ze Signumu, že by tu hru rádi vydali a seznámili mě s grafikem Petrem Kadlečkem a ještě s dalšíma dvěma lidma, ale jejich jména už si nepamatuju. Hru jsme pojmenovali „Testament" a naši skupinu pokřtili „Insanity" vlastně až když hra byla téměř hotová. Po jejím dokončení mezi námi vznikly zásadní rozpory, ostatní členové odešli a zůstal jsem jenom já s Petrem Kadlečkem a spolu děláme až doteď, takže Insanity má jen dva stálé členy. Občas s námi spolupracuje také David Veselý ze skupiny Stone Bridgers. Máme za sebou Testament 1 a 2, pak demo Graveyard, které vyhrálo na Workshopu '96, a teď pracujeme na Enforce.

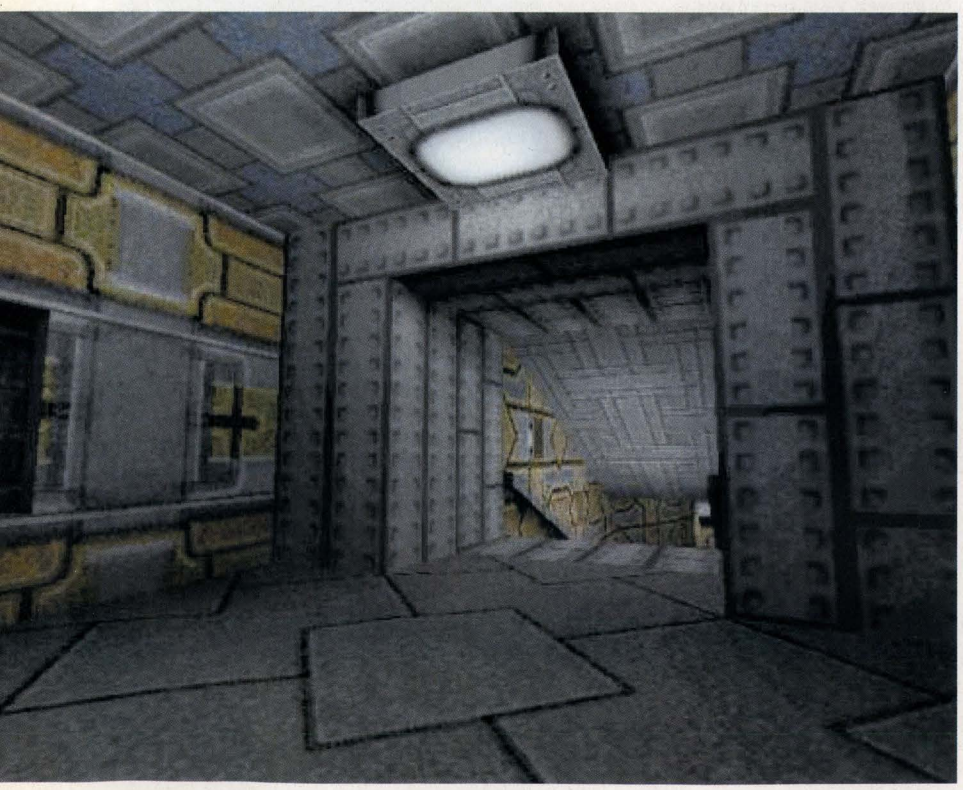
Testament vyšel v Čechách i cizině. Jaké byly na hru ohlasy ze zahraničí?

V Německu byl Testament vydán firmou APC&TCP a podle jejích pramenů to byla nadprůměrně úspěšná hra, v časopisech ji hodnotili kolem 75% a prodávala se docela dobře. V Čechách se Testament I jako takový neprodával, protože se pro něj nenašel distributor. No, pak jsem začal pracovat

na novém enginu, který byl pak použit v Testamentu 2.0, což byl vlastně nový engine se starými úrovněmi a jako takové jsme to tu prodávali. To, co teď chystá APC&TCP, je už kompletní Testament 2 s novými levely, grafikou a některými efekty, jinak je to stále plochý engine.

Apropó - enginy: co říkáš na engine Genetic Species?

Mě to připadá jako strašný nesmysl a ztráta času, protože to neumí ani to, co Gloom - je to taky plocha a navíc s pouze pravoúhlými místnostmi. Přijde mi to jako naprosto zbytečná kombinace primitivního enginu a výborných efektů. S čím se vytahuje Vulcan, že je to nejvymakanější engine na Amigu, je samozřejmě nesmysl! Jediná výhoda je rychlost, díky tomu si zahrají i majitelé slabších Amig, jinak v tom žádný přínos nevidím...



To mě těší, že jsme se na tom všichni shodli. Podle mě je dosud nejlepší doomovkou na Amigu Breathless...

Ano, Breathless je dva roky starý, a přitom je tisíckrát lepší! Po všech stránkách vynikající hra. Škoda, že nevyšla dvojka...

Třeba se ještě dočkáme. A teď k hlavnímu tématu - Enforce. Jak dlouho už pracuješ na tomhle enginu?

Už asi před rokem a půl, když jsem dodělával Testament 2.0, jsem začal bokem pracovat na novém enginu. Strávil jsem strašnou spoustu času studiem - k tomu jsem si sehnal spoustu dokumentace, jiných enginů a tutorialů, jak texturovat, jak stínovat a podobně. V podstatě jsem půl roku vymýšlel, co všechno bych tam chtěl mít a na jakých principech celý ten engine postavím. Takže naostro jsem s programováním začal před necelým rokem.

Pro jaký procesor jsi psal Enforce?

Celé je to optimalizované na CPU 040, ke kterému jsem si od Motoroly stáhnul spoustu literatury, jak z toho vyždímat co největší výkon. Sehnal jsem si i materiály k 060, takže i na šedesátce to běhá krásně plynule. Testovali jsme to teď na Eastern Party a lidi jen nevěřícně zírali, když Enforce viděli v pohybu, jiní zase nechápali, jak to může tady v Čechách vůbec někdo udělat.

Takže na 030 si nezahrajeme?

Určitě ne, protože v programu jsou použité triky, které na 030 nejsou možné, a to kombinace instrukcí pro procesor a koprocesor, které se od 040 výš mohou párovat, tj. jsou schopné současného běhu. Možná na 030 s FPU, avšak nikdy jsem to nezkoušel... Ale určitě by to běželo rychleji, než Quake na téže konfiguraci.

Na kdy předpokládáš dokončení hry?

Myslím, že to bude tak za rok. Rád bych i dřív, ale nechci nic uspěchat a pak hru potopit zbytečnými chybami. Je taky možné, že engine bude hotov za pár měsíců a pak se bude třičtvrtě roku dělat hra samotná - designovat levely, dolaďovat grafika, animace, inteligence... bude na tom ještě spousta práce.

Už si hledáš distributory v cizině?

Oni si hledají mě! (smích) APC&TCP už se ptali, pak taky Epic... ne Epic Megagames bohužel, ale Epic Marketing, kteří vydávají na Amigu, Verkosoft plus ještě asi dva další. Dokonce nějací Švédové chtějí licencovat můj engine, aby na tom postavili vlastní hru, takže zájem je o to ohromný! Na to všechno je ale zatím brzo. Přemýšlet o tom budu, až bude hra těsně před dokončením.

Jak bude zpracovaná hudba ve hře - budou to moduly nebo přímo CD tracky? Kdo vlastně pracuje na soundtracku?

Jednoznačně preferuji CD tracky, a ohledně hudby se mi ozval Ital Ruben Monteiro, který dělal muziku mimo jiné k Shadow of The 3rd Moon. Poslal mi nějaké ukázky a docela se mi to moc líbilo, takže pokud se dohodneme, tak hudbu by skládal on. Co se týče zvuků - ty nejdou dělat na dálku, tak to bych se dohodnul s někým z Čech, možná s Davidem...

Hra vypadá po grafické stránce nádherně... máš skutečně pořád stejného grafika?

Ano, Petr Kadleček udělal obrovský pokrok, ostatně jako já, když si srovnáš enginy Testamenta a Enforce. Za vším je neuvěřitelné množství hodin učení, zkoumání...

V jakých rozlišeních Enforce poběží?

Prakticky ve všech! Engine je po téhle stránce velmi flexibilní, navíc samozřejmě podporuje CyberGraphX, kde si můžeš nadefinovat takřka jakékoliv rozlišení. Pouze menu, animace apod. budou mít své pevné rozlišení. Hra vyžaduje minimálně 256 barev, ale jak si viděl, běhá krásně i v hi-coloru. S podporou čipu Virge běží Enforce v hi-coloru naprosto plynule i s antialiasingem.

Jakou technikou jsou vytvořeny postavy ve hře?

Všechny objekty se designují v Lightwave, kde se vytvoří jejich model. Podle toho se vytvoří textura, která se na model nanese. Na konečné skládání objektů jsem si vytvořil svůj vlastní software.

Jaký bude příběh Enforce a kdo jej spisuje?

Vymýšleli jsme to spolu s Petrem, navzájem jsme si seškrtávali scénáře, co se nám tam líbí a nelíbí, a nakonec jsme zjistili, že všechny hry mají takový ten standardní příběh, kdy svět stojí před totální záhubou a ty seš šílenej hrdina a všechny zachráníš... to je prostě neuvěřitelně stupidní a my ve hře nic takového nechtěli. My jsme mysleli daleko originálněji - hlavní hrdina nebude ani zas tak kladný, bude to nájemný žoldák, který za peníze udělá naprosto všechno, a ta hra vlastně bude několik povídek - jeho příběhů. Pokaždé, když hru začneš hrát, tak budeš hrát jiné mise a v jiném pořadí, a pokaždé se to bude vyvíjet trochu jinak. Bude třeba jedna standardní mise pro začátek a jedna konečná, ale to mezi tím se bude docela dost měnit. A cílem hry dokonce nebude ani to projít všechny levely a dostat se až na konec, ale získat nejvyšší ocenění v cechu těch žoldáků. Děj bude nelineární a bude tam docela dost rozsáhlá interakce s prostředím a i s lidmi, protože tam budeš potkávat postavy a s nimi budeš komunikovat. Třeba můžeš zabít člověka, který by ti jinak prozradil nějakou klíčovou informaci, třeba heslo, bez kterého se jinak nedostaneš dál...

Takže to bude 3D akční adventure?

Ono to bude mít i prvky RPG, protože jak bude stoupat tvoje ohodnocení, tak se budou zvyšovat i tvoje schopnosti. Důležitý faktor taky bude, že jednotlivé mise se budou dělat za dohodnutou cenu, a když ji nesplníš na 100%, dostaneš míň peněz. A v některých misích budeš na začátek potřebovat hodně peněz na výzbroj a tak, takže ji třeba nebudeš moct vzít, když nebudeš mít prachy...

Jaké jsou plány Insanity do budoucna?

Až dodělám tenhle engine, tak bude natolik flexibilní, že na něm postavíme spoustu našich dalších her na Amigu. Samozřejmě engine se bude neustále vylepšovat a já už dneska mám spoustu nápadů, které tam ale nemohu implementovat kvůli rychlosti. Z toho důvodu taky hodlám zakoupit a v našem software plně podporovat PowerPC. Určitě vznikne verze enginu i pro PPC s řadou vylepšení, která na 68k nejsou možná.

Chystáš do budoucna ještě nějaký počin pro českou Amiga-scénu?

Nevim, no... není moc času...

A není scéna.

To je fakt, když jsem byl teď na Eastern Party, tak mě to docela rozesmutnilo, protože tam nebyl nikdo, kdo by se na dění na scéně aktivně podílel. Kdyby byly ještě nějaké demařské soutěže, možná bysme se nechali vyhecovat...

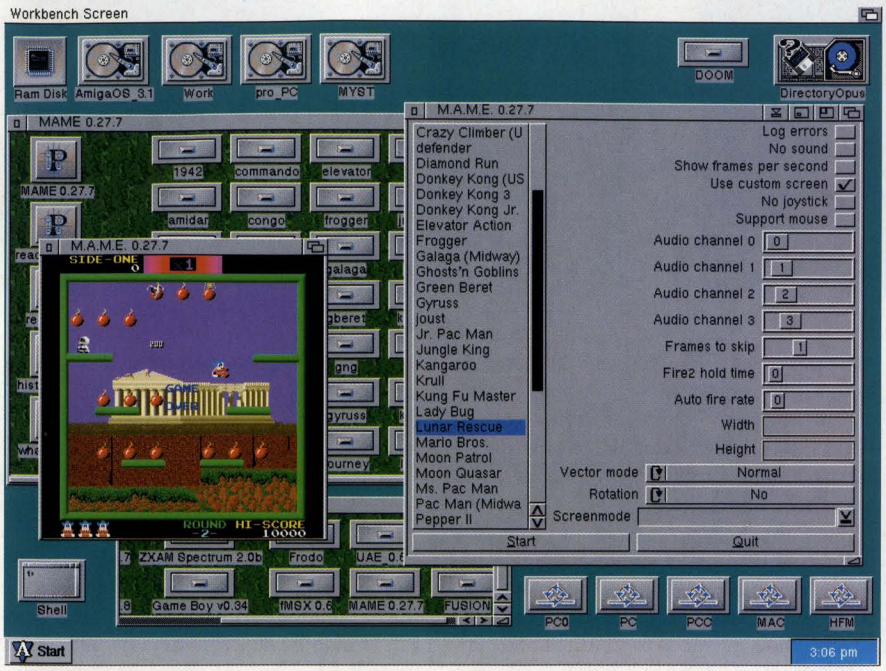
Já ti, Filipe, moc děkuju za rozhovor a za všechny naše čtenáře přeji hodně pevné nervy při tvorbě Enforce, distributory, kteří budou hru umět dobře prodat, a dlouhé soužití s Amigou.

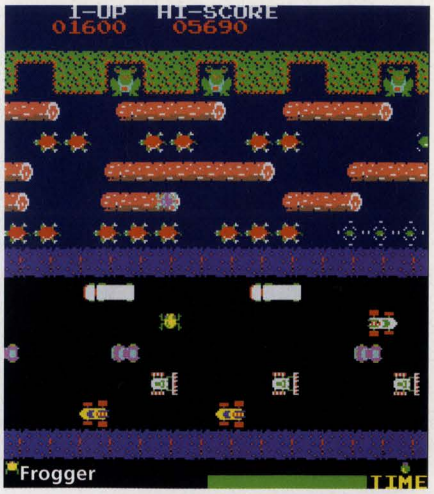
Dík, ahoj.

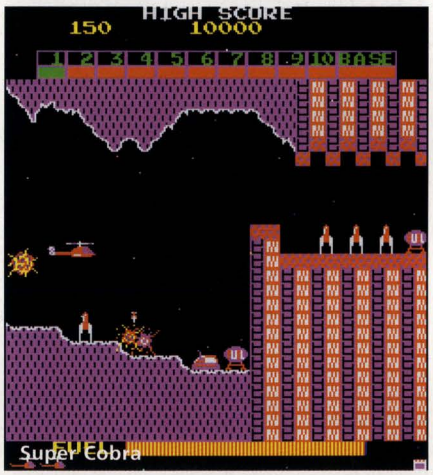
-Joe & FIDO

P.S.: Když jsem se zvedl k odchodu, vzpomněl jsem si ještě na jednu věc: „Filipe, jak z toho vlastně típeš obrázky?"
FIDO se na mě nechápavě podíval a pronesl: „Vždyť je to systémový! Běží to v multitasku, dají se přehazovat obrazovky. To bych si vůbec nedovolil, udělat něco nesystémovýho!"
Insanity je zkrátka česká jednička! ■

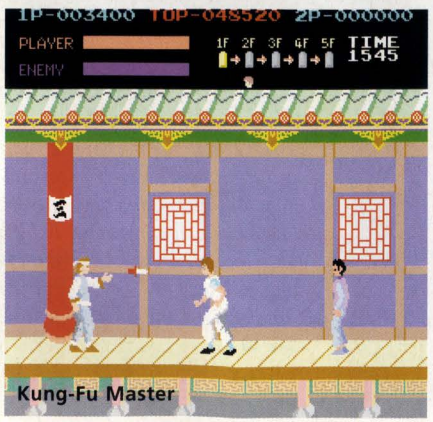
M.A.M.E. 0.27.7







Slunce ještě hřálo, jeho paprsky si razily cestu mezi řadami paneláků a vyhřívaly hliníkovou střechu pouťové maringotky. Uvnitř se tísnila řada kluků, někdy i holek, a utráceli své mince v osmi videoautomatech. Střelba, hluk, výkřiky doprovázející každou hru a navzájem promíchané elektronické melodie tvořily atmosféru panující uvnitř. V levém rohu v budce seděl jedovatý dědek, který rozměňoval mládeži papírové bankovky za dvoukoruny. Hlídat automaty ho zcela evidentně nebavilo a nebylo dne, aby nebyl nasraný. Svůj vztek si vyléval vyhazováním hlučných jedinců, třeba i uprostřed hry.



Největší nával byl u automatu, na kterém běžela hra Xevious. Vždy jeden člověk hrál a řídil raketu, druhý mu střílel a všichni kolem sledovali výkon této dvojice. Časem někdo přišel na to, že když rozebere piezoelektrický zapalovač cigaret a vyrobí jiskru na kovovou desku automatu, bude to mít stejný účinek jako vhozená dvoukoruna. Je pravda, že procesoru se to moc nelíbilo a dával to najevo změnou krajiny ve hře, ale to nikomu nevadilo. Dědek nás za to sice vyhazoval, ale jednou takhle večer ho starší kluci profackovali a zavřeli do té jeho kukaně, takže byl chvíli klid (než vylezl ven okénkem na mince). Jo, jo, kde jsou ty skvělé časy.

Bylo mi tenkrát 11 let a nebylo zrovna snadné si zahrát. Člověk musel čekat frontu, starší kluci předbíhali a do toho všeho se pletl dědek. Podmínky zcela drsné a nevyhovující, přesto jsem tam chodil hrozně rád. Vždyť nebyl větší požitek, než si zahrát tuto skvělou hru, nebo se jen tak dívat na úspěšné hráče a sledovat části hry, do kterých se dostal málokdo. Byly tam i jiné pěkné hry, ale Xevious byl nepřekonatelný. Patřil jsem v té době mezi těch pár vyvolených, kteří vlastnili počítač Sinclair ZX-Spectrum, a s hrami jsem měl velké zkušenosti. Nicméně grafika her se nemohla srovnávat s videoautomatem, dělaným speciálně na hry. Měl jsem svůj dětský sen, koupit si tento automat, umístit si ho někam do pokoje a hrát a hrát furt pořád dokola Xevious.

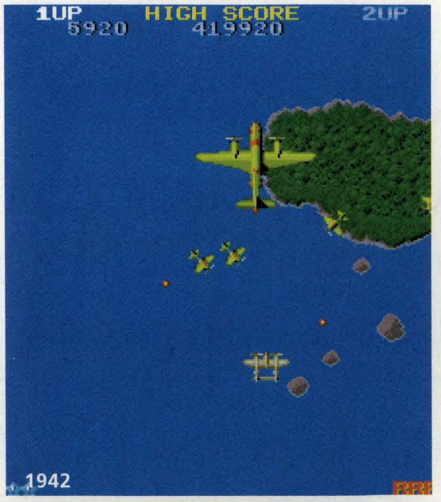
Dětské sny jsou sice hezké, ale čas běžel dál. Automaty vymizely, a objevila se Amiga - nejlepší možný hardware pro arcade hry. Všechny počítače sice kvalitou svých her strčila do kapsy, ale videoatomaty podle mého názoru nepřekonala. Se slzou v oku jsem vzpomínal na maringotku při hraní Commanda. Ale to trochu přeháním.

Tak jsem si hezky zavzpomínal a teď se budu věnovat recenzi jednoho programu. Nějakého vášnivého pamětníka totiž napadlo vyndat ROM své oblíbené hry z automatu a dopsat si k ní emulátor. Časem se program rozšiřoval i pro jiné ROM, až dospěl do stadia, kdy umí emulovat cca. 300 videoautomatů. To je více než slušné a můj dětský sen se tím splnil.

Člověk, který spáchal tento božský emulátor, se jmenuje Nicola Salmoria. Napsal ho pro PC a dal k dispozici zdrojový kód, takže se z tohoto programu můžeme těšit i na Amize. Zkratka M.A.M.E. znamená Multi Arcade Machine Emulator - to ve mně vyvolává slastné pocity. Konečně si můžu na Amize zahrát své oblíbené hry z automatu,

čekal jsem na to opravdu dlouho. Ale jak je vidět, trpělivost přináší růže. Takže se napřed podíváme na to, co se vlastně emuluje. Motherboardy videoautomatů v sobě ukrývaly většinou procesor Z80, kterému pomáhal M6502. Paměť ROM se skládala z několika integrovaných obvodů o velikosti 32 kB od nejjednodušších her až po 300 kB u složitějších. Každý výrobce měl dodržovat kompatibilitu s ostatními, ale existovalo dost modifikací. Můj oblíbený Xevious byl multiprocesorový systém Z80. Jeden procesor zpracovával program, druhý se staral o grafiku a třetí o hudbu. ROM měla velikost 80 kB - ani se mi tomu nechce uvěřit.

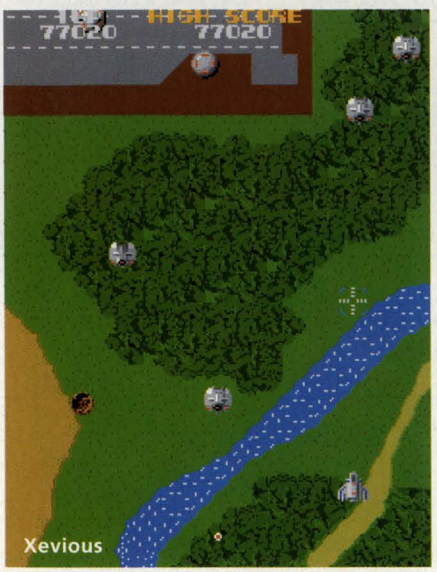
Pro provoz emulátoru potřebujete sehnat ROM svých oblíbených her. Obecně platí, že jsou chráněny copyrightem, takže jejich kopírování je nelegální. Copyright je ovšem starý 12 a více let, takže vám asi nikdo hlavu neutrhne. Zkuste se na internetu podívat na adresu „www.davesclassics.com“, najdete zde mnoho ROMek i náš popisovaný emulátor. V adresáři programu vytvoříte adresáře her, do těch rozbalíte ROMky a to je vše. Emulátor existuje ve verzích pro procesory 030 a 040. Paměti Fast RAM stačí asi 1.5 MB. Mám pocit, že všechny ROM jsou při startu nahrávány do paměti, takže také záleží na tom, kolik jich tam máte. Emulátor kontroluje názvy image souborů vygrabovaných ROMek. Jestliže souhlasí, název hry se zobrazí v levém výběrovém okně. Po jejím výběru kliknutím na tlačítko START emulovaný automat zobrazí 2 hlášky, při kterých čeká na stisk klávesy ENTER. První hláška je pokec o Copyrightu a druhá zobrazuje jméno autorů emulace. Tyto 2 úvodní obrazovky nejsou součástí ROM a originální automat je samozřejmě nikdy nezobrazoval. Po odklepání Entrem se spustí vlastní emulace kódu z paměti ROM. Naprostá většina automatů po staru prováděla vlastní testy, takže se nesmíte divit, když uvidíte různé mřížky nebo rozsypané čaje. A pak to přijde. Z obrazovky se bude šklebit výzva Insert Coin a demoverze hry má upoutat vaši mysl a zvětšit chuť utratit peníze. Doporučuji postavit si na stůl pokladničku a před každou hrou do ní tu dvoukorunu hodit, zvýšíte si tak autentičnost zážitku! Ale teď

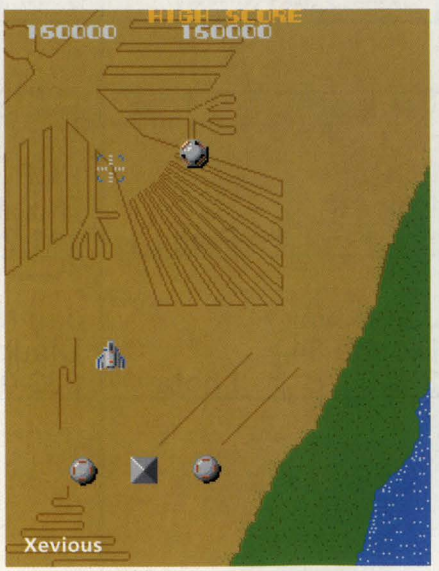


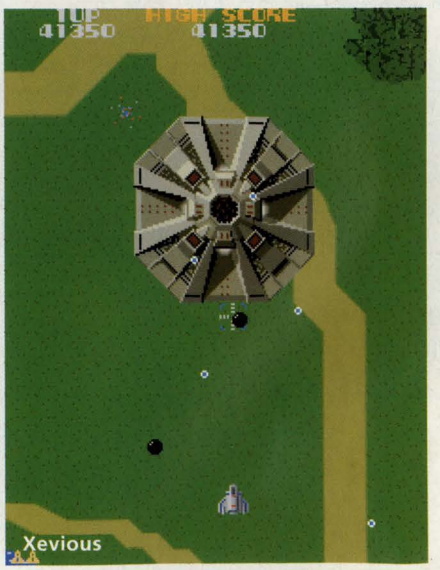
vážně. Originální automat měl kromě joysticku a dvou tlačítek pro střelbu ještě další dvě. Po vhození mince první tlačítko spustilo hru pro jednoho hráče, při vhození několika mincí rostl počet CREDITS a druhé tlačítko spustilo dvojhru. Tato tlačítka jsou emulována na klávesách 1-3. Trojka simuluje vhození mince, můžete si naházet kreditů kolik chcete. Jednička spustí vlastní hru. Hraje se šipkama, jako střelba slouží klávesy CTRL a ALT. A co si zahrajete? Líbí se vám Commando, Green Beret, Moon Patrol - nebo si radši zahrajete Galaxians v originále - vše je možné.

Při provozu emulátoru mohou nastat kolize se spuštěnými commoditami typu MCP. Vše doporučuji vypnout. Emulované hry se spouští v okně na Workbenchi, ale pokud spustíte emulátor příkazem *mame screen*, při spuštění se vás Amiga zeptá, jaký screenmód a kolik barev si přejete použít. Zde je kámen úrazu. Emulace je hrozně pomalá a AGA chipset ji zpomalí ještě více. Rozumné je pouštět rozlišení 320 x 256 v 64 barvách. Emulátor poskytuje dost možností pro zvýšení rychlosti emulace. Vypnutí zvuku, frameskip 1-3 (u 030 nutnost) a různé způsoby vynechávání řádků. Nejvíce je patrný nárůst výkonu při spuštění na grafické kartě. Abyste dosáhli rychlosti originálního automatu, budete potřebovat procesor 68060, na 68040 a grafické kartě musíte oželit zvuk nebo si zapnout frameskip 1. Možná se vám to bude zdát jako přehnané požadavky, ale myslím si, že investice do lepší turbokarty se určitě vyplatí. Tady si neodpustím malé rýpnutí. Na výkonově srovnatelném PC za stejných podmínek (Amiga bude mít grafickou kartu) běží PC verze pod DOSem o 10-20% rychleji (to je rozdíl, který užírá spuštěný Workbench). Jestliže na stejném PC spustíme Windows 95 verzi, zjistíme, že poběží o 30% pomaleji než Amiga verze. Nyní malý matematický příklad pro vás čtenáře - kolik výkonu procesoru užírají v tomto případě Windows 95? He, he, zkuste hádat.

Testoval jsem verzi emulátoru 0.27.7, poslední verze dostupná na Internetu je 0.30 a umí emulovat zase o pár desítek her víc. Autor zřejmě usoudil, že verze 1.0 bude teprve tehdy, až jeho dílko bude emulovat úplně všechny mašinky. No - těším se na to. A nejlepší zpráva na konec. Existuje již PowerPC verze emulátoru. Takže již nebudou žádné frameskipy, ale rychlé automaty tak, jak je známe z maringotek. Výkon PPC procesoru je dokonce takový, že je schopný emulovat v plné rychlosti i motherboardy pozdějších a lepších automatů s procesory MC68000 - System16 a CAPCOM System 3. Pokud vám to nic neříká, tituly her snad řeknou více. Jsou to například Street Fighter, Final Fight, Double Dragon a Shadow Dancer. Takže se těšte! -**Terminator2** ■







Letní doprodej

Využijte mimořádné slevy, kterou jsme pro vás připravili! Nyní máte jedinečnou možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly, a vychutnat si celých osm let vývoje Excaliburu!

12 ks CD-ROM: **pouze 480 Kč!**

Excalibur CD série

Doplňte si svou sbírku CD! Můžete mít CD k Excaliburu 56 - 67 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Můžete si také dokoupit jednotlivá CD, kus za 75 Kč.

Excalibur + CD série

Excalibur + CD 63 - 67

Nyní máte možnost získat poslední Excalibury + CD za poloviční cenu, tedy za pouhých 50 Kč za číslo. Objednejte si Excalibur + CD sérii a získáte ty nejlepší dema za posledního půl roku!

pouze 250 Kč! za 5 čísel

Jak získat nabízené tituly?

❶ Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě 20 Kč. ❷ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD série	= 480 Kč
Excalibur 20-27,50, 51	= 200 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**730 Kč**

C poštovní poukázka na Kč == 730 Kč ==h

slovy == sedmsettřicet ======

Kč h

Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Okresní razítko | Podací číslo | Denní razítko

Kč == 730 Kč ==h

Adresát: | Konst. symbol výdajový: 45

PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Ústřižek pro příjemce

C

Kč == 730 Kč ==

Adresát: | Konst. symbol příjmový: 44

PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Kontrolní lístek

Kč == 730 Kč ==h

Zúčtovací data plátce:

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

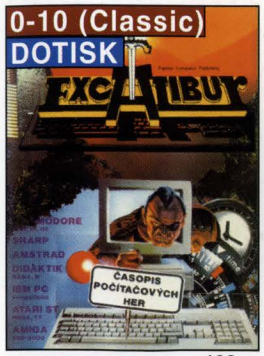
Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Podací lístek **Pečlivě uschovejte!**

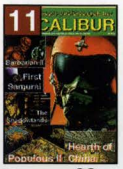
dotazy: tel. **02 / 66 71 23 15 - 6** mezi 9. a 15. hodinou

Excaliburů

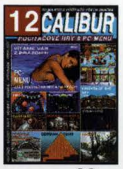
— platí pouze do konce srpna 1998 —



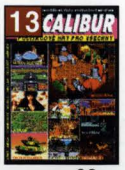
11 čísel, 292 strany **190** Kč



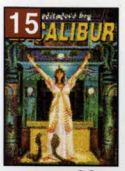
32 strany **20** Kč



32 strany **20** Kč

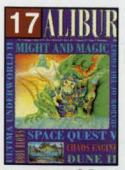


32 strany **20** Kč

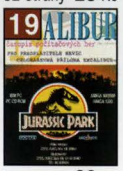


32 strany **20** Kč

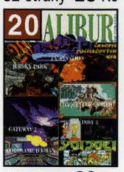
36 stran **20** Kč



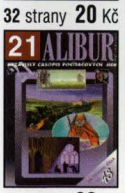
36 stran **20** Kč



32 strany **20** Kč

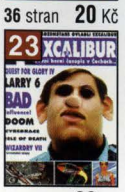


32 strany **20** Kč

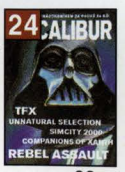


48 stran **20** Kč

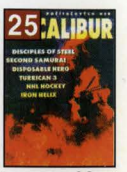
52 strany **20** Kč



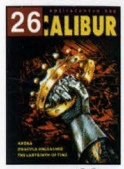
52 strany **20** Kč



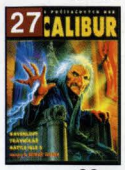
36 stran **20** Kč



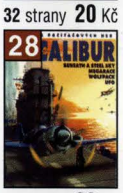
36 stran **20** Kč



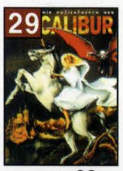
36 stran **20** Kč



36 stran **20** Kč



36 stran **20** Kč

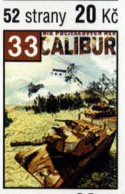


36 stran **20** Kč

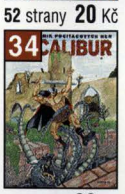
36 stran **20** Kč

36 stran **20** Kč

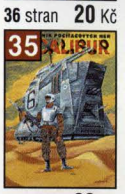
36 stran **20** Kč



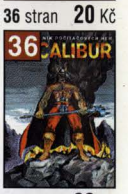
36 stran **20** Kč



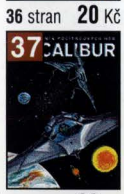
36 stran **20** Kč



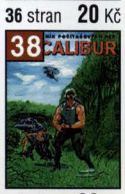
36 stran **20** Kč



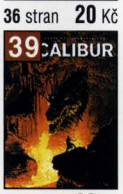
36 stran **20** Kč



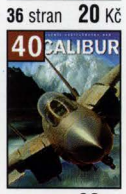
36 stran **20** Kč



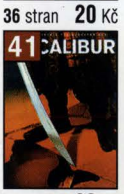
36 stran **20** Kč



36 stran **20** Kč

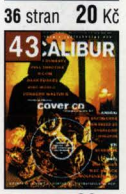


36 stran **20** Kč

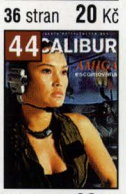


36 stran **20** Kč

36 stran **20** Kč



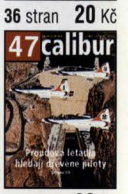
36 stran **20** Kč



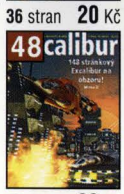
32 strany **20** Kč

32 strany **20** Kč

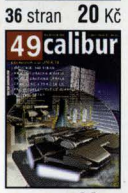
32 strany **20** Kč



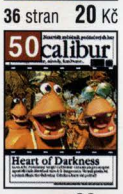
32 strany **20** Kč



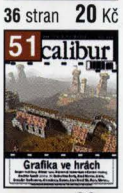
32 strany **20** Kč



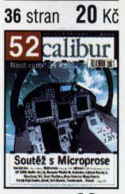
32 strany **20** Kč



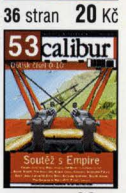
148 stran **20** Kč



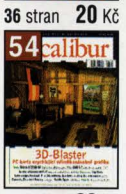
148 stran **20** Kč



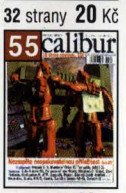
100 stran **20** Kč



100 stran **20** Kč



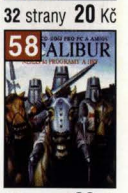
100 stran **20** Kč



100 stran **40** Kč

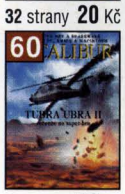
32 stran **20** Kč

32 stran **20** Kč

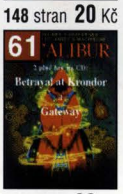


100 stran **20** Kč

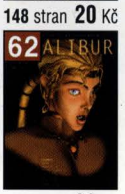
100 stran **20** Kč



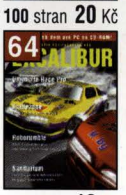
84 strany **20** Kč



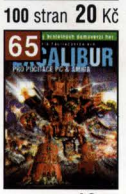
84 strany **20** Kč



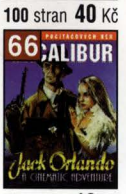
100 stran **20** Kč



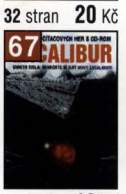
16 stran **10** Kč



16 stran **10** Kč



16 stran **10** Kč



16 stran **10** Kč

100 stran **60** Kč

Excalibury do sbírky

Excalibur 0 - 68 (kromě vyprodaných čísel) za nižší ceny

Nemáte snad sbírku Excaliburů kompletní? Nevadí, nyní se Vám nabízí možnost si ji doplnit. Aktuální ceny jsou uvedeny u obrázků jednotlivých čísel. Chcete-li zakoupit více čísel, vyplatí se Vám „Velká série Excaliburů".

Velká série Excaliburů

pouze **470 Kč!**

Excalibur 11 - 62 (kromě vyprodaných čísel a Ex55) za pouhých 470 Kč!

Nejvýhodnější nabídka v historii Excaliburů! Najednou můžete mít téměř všechny starší Excalibury a to za zlomkovou cenu - dnes za ně zaplatíte pouze 470 Kč + 50 Kč poštovné a balné. Zásilka bude zabalena v pevné krabici a zaslána jako balík. Tím je vyloučeno nebezpečí poškození nebo nedoručení zásilky. A proto neváhejte!

dotazy: *tel.* ***02 / 66 71 23 15 - 6*** mezi 9. a 15. hodinou

EPSON Stylus Photo 700

Tiskárna pro tisíce Vašich nápadů: tiskne fotografie, grafiku i text s rozlišením až 1 440 dpi

Je to jedinečný produkt: nová tiskárna EPSON Stylus 700 využívající 6 barevných inkoustů a piezoelektrickou technologii tisku. K mnohostranným možnostem jejího použití pro tisk fotografií, grafiky i textu přispívá také rozlišení 1 440 dpi a zmenšené tiskové body. Dodávané programové vybavení Vám umožní okamžitě otestovat její kvality. Přitom je jedno, na jaké platformě pracujete, tiskárnu lze snadno připojit k počítačům PC i Macintosh. Odpovědi na případné dotazy získáte na servisní telefonní lince, která je Vám k dispozici od pondělí do pátku. S tiskárnou EPSON Stylus Photo 700 můžete realizovat všechny své představy. A navíc zábavnou formou.

Zastoupení v ČR
EPRINT spol. s r. o.
Střešovická 49, 162 00 Praha 6
tel.: 02-20 18 06 10
fax: 02-20 18 06 11
e-mail: eprint@mbox.vol.cz

Zastoupení v SR
PRINT TRADE
Čajkovského 8, 984 01 Lučenec
tel.: +421-863-33 15 17
+421-7-39 66 16
fax: +421-863-256 56

EPSON a EPSON Stylus jsou zapsané ochranné známky společnosti SEIKO EPSON Corporation

Technologie, která je symbolem kvality.

EPSON®